

# **JUDI MENURUT PRESFEKTIF ALQURAN**

## **SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Strata 1 Pada Program Studi Ilmu Alquran Tafsir

Oleh:

**MUHAMMAD ALI IMRAN HARAHAHAP**

**NIM. 43 11 4 020**



**JURUSAN ILMU ALQURAN TAFSIR**  
**FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI ISLAM**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**MEDAN**

**2017**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Skripsi Berjudul:

**“JUDI MENURUT PRESFEKTIF ALQURAN”**

Oleh:

**MUHAMMAD ALI IMRAN HARAHAHAP**

**NIM. 43 11 4 020**

Dapat disetujui dan disahkan sebagai persyaratan untuk

memperoleh gelar sarjana (S.I) pada

program Studi Ilmu Alquran dan Tafsir

Fakultas Ushuluddin UIN Sumatera Utara

Medan, 18 Mei 2017

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dr. AHMAD ZUHRI, MA**

**NIP.197109052000031004**

**Drs. H. ABDUL HALIM, MA**

**NIP. 196307312000031001**

## **SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Ali Imran Harahap  
Nim : 43 11 4 020  
Jurusan : Ilmu Alquran dan Tafsir  
Tempat /Tgl. Lahir : Desa Perdamean, 03 Maret 1989  
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ushuluddin UIN-SU Medan  
Alamat : Dusun IV Desa Perdamean kec. Tanjung Morawa

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul “**JUDI MENURUT PRESFEKTIF ALQURAN**” benar-benar karya asli saya, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya.

Apabila terdapat kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, maka kesalahan dan kekeliruan tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Medan, 07 Mei 2017

Yang membuat Pernyataan,

MUHAMMAD ALI IMRAN HARAHAP

NIM. 43 11 4 020

## **SURAT PERNYATAAN**

Kami Pembimbing I dan Pembimbing II yang ditugaskan untuk membimbing skripsi dari mahasiswa:

Nama : Muhammad Ali Imran Harahap.

Nim : 43114020

Jurusan : Ilmu Alquran dan Tafsir

Judul Skripsi : **JUDI MENURUT PRESFEKTIF ALQURAN”**

Berpendapat bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat ilmiah berdasarkan ketentuan yang berlaku dan selanjutnya dapat di munaqasyahkan.

Medan, 06 Mei 2017

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dr. AHMAD ZUHRI, MA**

**NIP.197109052000031004**

**Drs. H. ABDUL HALIM, MA**

**NIP. 196307312000031001**

## **PENGESAHAN TIM PENGUJI**

Skripsi yang berjudul “**JUDI MENURUT PRESFEKTIF ALQURAN**” Atas nama Muhammad Ali Imran Harahap, NIM 43 11 4 020. Program Studi Ilmu Alquran dan Tafsir telah dimunaqasyahkan dalam sidang munaqasyah Sarjana (S.1) Fakultas Ushuluddin UIN Sumatera Utara pada tanggal Mei 2017.

Skripsi telah diterima untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Agama (S.Ag.) pada program Studi Ilmu Alquran Tafsir.

Medan, Mei 2017

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi  
Program Sarjana (S.1) Fak. Ushuluddin  
UIN Sumatera Utara Medan.

Ketua,

Sekretaris,

**Dr. H. Abdullah AS**  
**NIP. 195405011987031001**

**Nur Aisah Simamora, MA**  
**NIP. 197905082009012008**

Anggota

Penguji I

Penguji II

**Dr. AHMAD ZUHRI, MA**  
**NIP.197109052000031004**

**Drs. H. ABDUL HALIM, MA**  
**NIP. 196307312000031001**

Penguji III

Penguji IV

**Dr. H. Abdullah AS**  
**NIP.19540501 198703 1 001**

**Dr. Arifinsyah, M.Ag**  
**NIP. 196809091994031004**

Mengetahui:  
Dekan Fak. Ushuluddin UIN-SU

**SUKIMAN,Msi**  
**NIP. 19570203 198503 1 003**

## ABSTRAK



Nama : Muhammad Ali Imran Harahap  
Nim : 43 11 4 020  
Fakultas : Ushuluddin  
Jurusan : Ilmu Alquran dan Tafsir  
Judul Skripsi : Judi Menurut Prespektif Al-quran.  
Pembimbing 1 : Dr. Ahmad Zuhri, MA  
Pembimbing 2 : Drs. H. Abdul Halim, MA

Pembahasan skripsi ini mengenai Judi Menurut Prespektif Alquran. Yang dimaksud dalam skripsi ini adalah upaya untuk mencermati petunjuk Alquran tentang judi, Di dalam Alquran Allah SWT menjelaskan bahwasanya *maisir* merupakan suatu perbuatan dosa besar. Akan tetapi Allah menjelaskan secara gamblang tentang pemahaman *maisir*. Di mana pada *maisir* itu terdapat beberapa manfaat dan dampaknya bagi kehidupan manusia.

Dari pemaparan latar belakang di atas, maka dalam skripsi ini penulis merumuskan pokok masalah yang akan dikaji, dalam pengkajiannya penulis menggunakan metode analisis deskriptif, yakni memaparkan seluruh data yang berkaitan dengan objek pembahasan, kemudian dianalisis guna mendapatkan kesimpulan.

Dengan kenyataan semacam ini, maka dipandang perlu penelaahan lebih lanjut mengenai judi menurut Alquran. Pilihan terhadap tema judi ini dengan alasan bahwa terdapat orang yang hidupnya tertolong oleh judi, namun banyak juga orang-orang yang merasakan dampak negatifnya lantaran permainan judi. Dari penelusuran penulis terhadap obyek kajian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa petunjuk Alquran tentang judi mengisyaratkan kepada setiap orang yang beriman untuk dapat menjauhi segala hal yang berkaitan dengan judi dan perbuatan yang dapat membuat kita lalai dari zikir dan sholat kepada Allah.

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji dan syukur yang tak terhingga penyusun panjatkan kehadirat Allah SWT. Tuhan sekalian alam, atas limpahan rahmat dan karunia serta hidayah-Nya sehingga selesailah penyusunan skripsi ini.

Selanjutnya shalawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membimbing kita dari zaman kebodohan menuju kezaman yang terang benerang. Demikian juga keluarganya, para sahabat, dan para pengikutnya.

Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud secara baik tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penyusun mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kepada Ibunda tercinta Rosida Siregar. Khusus kuucapkan terimakasihku yang terdalamku pada beliau yang telah mencurahkan segala kasih sayangnya, cintanya, pengorbanannya, dan doanya di setiap perjalanan menuntut ilmu di UIN ini. Tak lelah kupanjatkan doa untuknya, kepadanya lah segala ampun kumohonkan.
2. Teruntuk kakak dan adik tercinta Awi, Rizki, dan Rahman pengorbanan yang telah kalian berikan semoga menjadi spirit dan semangatku untuk terus melangkah dan berjuang demi dan untuk kalian semua.
3. Bapak Prof. Dr. Katimin, MA. Selaku Dekan Fakultas Ushuluddin UIN Sumatera Utara Medan.
4. Bapak H.Sugeng Wanto,S.Ag, M.Ag, selaku Ketua Jurusan Ilmu Alquran dan Tafsir Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
5. Dr. Ahmad Zuhri, MA, selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, dan waktu untuk melakukan koreksi terhadap isi skripsi ini.

6. Bapak Drs. H. Abdul Halim, MA, selaku pembimbing II yang juga telah memberikan bimbingan, arahan, dan waktu untuk perbaikan skripsi ini dari segi teknik penulisan.
7. Tim penguji sidang *munaqasyah* yang membedah skripsi ini, mudah-mudahan koreksi dan masukan yang disampaikan dapat menambah wawasan bagi penulis dalam perbaikan skripsi ini.
8. Seluruh dosen Universitas Islam Negeri Sumatera Utara yang selalu sabar dan senantiasa berupaya mencerdaskan para mahasiswa dalam nuansa ilmiah.
9. Kepada temanku Eman, Rahim, kuucapkan terimakasih yang mendalam atas segala masukan, arahan, diskusi yang segar, dan motivasinya yang selalu membuatku semangat melangkah.
10. Dan semua pihak yang tak mungkin penulis sebutkan satu persatu, terimakasih yang tak terhingga penulis tuturkan.

Penulis sadar akan banyaknya kekurangan dan cacat dari karya ini, baik dari sudut isi mau pun metodologi, karenanya penulis dengan segala kerendahan hati memohon kritik, saran, dialektika, dan tegurannya.

Akhirnya, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya khusus kepada semua pihak atas kekurangan, kekhilafan, dan ketidakseriusan selama menuntut ilmu di UIN Sumatera Utara Medan.

Medan, 04 Mei 2017

Penyusun,

**MUHAMMAD ALI IMRAN HARAHAHAP**

NIM 43114020



## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 158 Tahun 1987

### A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagiannya dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan secara bersama-sama.

HURUF ARAB	NAMA	HURUF LATIN	NAMA
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tsa	Ṣ	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	Ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	KH	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syim	Sy	Es dan Ye

ص	Sad	ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	waw	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	ya’	Y	Ya

## B. Vokal Tunggal

Vokal tunggal dalam bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya seperti berikut :

TANDA VOKAL	NAMA	HURUF LATIN	NAMA
◌َ	Fathah	A	A
◌ِ	Kasrah	I	I
◌ُ	Dammah	U	U

## C. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

TANDA	NAMA	HURUF LATIN	NAMA
◌َی	Fathah dan Ya	Ai	a-i
◌َو	Fathah dan Wau	Au	a-u

#### **D. Maddah**

*Maddah* atau vocal panjang yang lambangnya berupa harakat huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

TANDA	NAMA	HURUF LATIN	NAMA
اَ	Fathah dan alif	Ā	A dengan garis di atas
يَ	Fathah dan ya	Ā	A dengan garis di atas
يِ	Kasrah dan ya	Ī	I dengan garis di atas
وُ	Dammah dan wau	Ū	U dengan garis di atas

#### **E. Ta Marbutah di Akhir Kata**

1. Bila dimatikan ditulis baca ‘h’ kecuali untuk kata-kata Arab yang sudah terserap menjadi Bahasa Indonesia, seperti salat, zakat dan sebagainya. Misalnya:

شريعة ditulis *syar<sup>3</sup>ah*

2. Bila dihidupkan ditulis baca ‘t’. Misalnya: كرامة ditulis *karamat*

كرامة ditulis *karāmat*

## **DAFTAR ISI**

<b>PERSETUJUAN .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

<b>A. Latar Belakang Masalah .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah.....</b>	<b>7</b>
<b>C. Batasan Istilah .....</b>	<b>8</b>
<b>D. Tujuan Penelitian.....</b>	<b>8</b>
<b>E. Kegunaan Penelitian.....</b>	<b>8</b>
<b>F. Metode Penelitian.....</b>	<b>9</b>
1. Jenis Penelitian.....	9
2. Teknik Pengolahan Data.....	10
3. Sumber Data.....	10
4. Analisi Data.....	11
<b>G. Sistematika Pembahasan.....</b>	<b>11</b>

## **BAB II**

### **PENGERTIAN JUDI**

<b>A. Defenisi Judi.....</b>	<b>13</b>
<b>B. Sejarah Perjudian.....</b>	<b>15</b>
<b>C. Latar Belakang Perjudian.....</b>	<b>20</b>
<b>D. Jenis-Jenis Perjudian .....</b>	<b>23</b>

E. Sangsi Perjudian.....	30
1. KUHP pada pasal 303.....	31
2. KUHP pada pasal 542.....	32

### **BAB III**

#### **JUDI MENURUT ALQURAN**

A. Penafsiran Judi.....	35
B. Ayat-ayat Judi Dalam Alquran.....	37
C. Asbabun Nuzul Ayat.....	39
D. Jenis-jenis Perjudian Dalam Islam Beserta Hukumnya.....	44

### **BAB IV**

#### **ANALISIS KRITIS TERHADAP PERJUDIAN DITINJAU DARI KONSEP ALQURAN**

A. Manfaat Perjudian.....	61
B. Dampak Dari Berjudi.....	62
1. Kerusakan Yang Bersifat Agamis.....	63
2. Kerusakan Yang Bersifat Duniawi.....	64
C. Cara Dan Upaya Memberantas Perjudian.....	65

### **BAB V**

#### **PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	67
B. Saran.....	70

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>72</b>
----------------------------	-----------

<b>CURRICULUM VITE.....</b>	<b>74</b>
-----------------------------	-----------

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENGANALISIS**

### **I.IDENTITAS PRIBADI**

1. Nama : Muhammad Ali Imran Harahap
2. NIM : 43 11 4 020
3. Prodi : Ilmu Alquran dan Tafsir
4. Tempat/ Tanggal Lahir : Desa Perdamean, 03 Maret 1989
5. Pekerjaan : Mahasiswa Fakultas Ushuluddin UIN-SU
6. Alamat : Dusun IV Desa Perdamean kec. Tanjung Morawa

### **II. JENJANG PENDIDIKAN**

1. SDN 101891 TANJUNG MORAWA : 1995-2001
2. MTsN LUBUK PAKAM : 2001-2004
3. SMKN NEGERI 1 LUBUK PAKAM : 2004-2007
4. UNIVERSITAS AGAMA ISLAM NEGERI : 2011-2017

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Taat kepada perintah-perintah Allah SWT merupakan suatu cabang-cabang keimanan. Sedangkan melakukan segala larangan-larangan Allah merupakan salah satu cabang-cabang kekufuran.<sup>1</sup>

Taat kepada Allah dan Rasul-Nya merupakan satu kewajiban yang tidak dapat diganggu-gugat. Ketika seseorang mengucapkan dua kalimah syahadat atau telah berada dalam naungan Islam, maka wajib padanya untuk taat kepada segala bentuk perintah dan larangan Allah.

Allah berfirman dalam surah al-Maidah ayat 92

وَأَطِيعُوا اللَّهَ وَأَطِيعُوا الرَّسُولَ وَاحْذَرُوا فَإِنْ تَوَلَّيْتُمْ فَأَعْلَمُوا أَنَّمَا عَلَى رَسُولِنَا الْبَلَاغُ الْمُبِينُ

*“dan taatlah kamu kepada Allah dan taatlah kamu kepada Rasul-(Nya) dan berhati-hatilah. jika kamu berpaling, Maka ketahuilah bahwa Sesungguhnya kewajiban Rasul Kami, hanyalah menyampaikan (amanat Allah) dengan terang”.*

Kalimat وَأَطِيعُوا اللَّهَ berfungsi sebagai penegas atas pentingnya berbuat taat.

Taat kepada Allah dan taat kepada Rasul-Nya yaitu mengerjakan segala perintah keduanya dan menjauhi segala yang dilarang-Nya.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Muhammad Bin Ibrahim, *Ensiklopedi Manajemen Hati*, (Jakarta: Darus Sunnah Press, 2014) h. 379.

<sup>2</sup> Al Qurtubi, *Tafsir Al Qurtubi*, terj. Fathurrahman, cet. I, (Jakarta: Pustaka Azzam, 2008) h. 697.



Apabila seorang menaati Allah dan melaksanakan perintah-perintah-Nya, maka kesulitan akan mendatangnya di saat-saat pertama, tetapi hanya dalam skala kecil. Sedangkan kebahagiaan yang datang setelahnya seperti lautan jika dibandingkan dengan tetesan air. Sedangkan yang berakal tidak akan meninggalkan lautan demi mendapatkan setetes air. Jiwa dan nafsu memang merasakan kelezatan ketika melakukan kemaksiatan, tetapi kelezatan tersebut, seperti tetesan air jika dibandingkan dengan azab dan siksaan yang ada di hari kiamat kelak. Manusia yang berakal tidak akan rela merasakan kelezatan yang kecil di dunia, dan meninggalkan lautan kebahagiaan di akhirat.<sup>3</sup>

Adapun bentuk-bentuk perintah taat kepada Allah di dalam Alquran yakni: beriman kepada yang ghaib, mendirikan sholat, membayar zakat, naik haji dan lain-lain.

Allah SWT berfirman dalam surah An-Nisa' ayat 14:

وَمَنْ يَعْصِ اللَّهَ وَرَسُولَهُ وَيَتَعَدَّ حُدُودَهُ يُدْخِلْهُ نَارًا خَالِدًا فِيهَا وَلَهُ عَذَابٌ مُهِينٌ

*“dan barangsiapa yang mendurhakai Allah dan Rasul-Nya dan melanggar ketentuan-ketentuan-Nya, niscaya Allah memasukkannya ke dalam api neraka sedang ia kekal di dalamnya, dan baginya siksa yang menghinakan”.*

Barang siapa yang durhaka kepada Allah dengan melakukan segala larangan-larangan Allah, niscaya para makhluk akan menjadi lawannya, sehingga keadaannyapun menjadi semakin buruk dan permasalahan hidupnya akan semakin bertambah, walaupun dia berada di tengah-tengah harta yang berlimpah ruah, rumah dan istana yang luas, kendaraan yang megah.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Muhammad Bin Ibrahim, *Ensiklopedi Manajemen Hati...*, h. 375

<sup>4</sup> *Ibid.*, h. 378.

Adapun bentuk bentuk larangan Allah SWT yaitu: menyekutukan Allah SWT, memakan makanan yang diharamkan Allah SWT, berbuat zina, meminum khamar, bermain judi.

Judi merupakan salah satu bentuk larangan Allah SWT yang harus ditinggalkan. Meninggalkannya merupakan suatu bentuk ketaatan terhadap perintah larangan Allah SWT.<sup>5</sup>

Judi, adalah pertarungan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan suatu nilai atau sesuatu yang di anggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak/ belum pasti hasilnya.<sup>6</sup>

Judi merupakan perbuatan yang dilarang Allah SWT. Dalam Alquran, kata judi (*maysir*) disebutkan sebanyak tiga kali, yaitu dalam surah al-baqarah(2) ayat 219, surah al-maidah(5) ayat 90 dan 91. Ketiga ayat ini menyebutkan beberapa kebiasaan buruk yang berkembang pada masa jahiliyah, yaitu *khamar*, *al-maysir*, *al-anshab* (berkorban untuk berhala), dan *al-azlam* (mengundi nasib dengan menggunakan panah).<sup>7</sup> Dengan penjelasan tersebut, sekaligus Alquran sesungguhnya menetapkan hukum bagi perbuatan-perbuatan yang dijelaskan itu.

---

<sup>5</sup> Al Qurtubi, *Tafsir Al Qurtubi...*, h. 697.

<sup>6</sup> Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 58

<sup>7</sup> Abdul Aziz Dahlan, *Ensiklopedi Hukum Islam*, (Jakarta: PT Ikhtiar Baru van Hoeve, 1996)

Didalam surah al-baqarah(2) ayat 219 disebutkan sebagai berikut:

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنْفَعٌ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ  
نَفْعِهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْغَفْوُ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ

تَتَفَكَّرُونَ ﴿٢١٩﴾

*"mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: "Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya". dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah: " yang lebih dari keperluan." Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir".*

Ayat ini merupakan ayat pertama yang diturunkan untuk menjelaskan keberadaanya secara hukum dalam pandangan Islam. Setelah ayat ini, kemudian diturunkan ayat yang terdapat di dalam surat Al-Maidah ayat 90 (tentang khamar ayat ini merupakan penjelasan ketiga setelah sural An-Nisa' ayat 43). Terakhir Allah menegaskan pelarangan judi dan khamar dalam surat Al-Maidah ayat 91.<sup>8</sup>

*Almaisir* (mudah) dipilih Allah untuk menggambarkan keadaan penjudi yang bermain dengan harapan bisa menang. Seandainya dia bisa menang maka kemenangan ini malah mendorongnya untuk terus bermain, sedang orang yang kalah juga terus melanjutkan permainannya dengan harapan bisa menang sehingga dapat mengganti uangnya yang hilang. Para penjudi ini mungkin saja

---

<sup>8</sup>Abu Ja'far Muhammad, *Tafsir Ath-Thobari*, Terj. Ahsan Askan, Cet. 1, (Jakarta, Pustaka Azzam, 2008), h. 364

menjual apa yang dimilikinya agar dapat mengembalikan hartanya yang telah habis di meja judi.<sup>9</sup>

Ayat di atas mengatakan bahwa di dalam judi terdapat dosa besar. Maksudnya ialah, perbuatan tersebut dapat menimbulkan permusuhan dan perselisihan, sebab judi adalah memakan harta orang lain dengan cara yang bathil.<sup>10</sup>

Adapun manfaat judi dari ayat diatas yaitu, seseorang akan mendapatkan harta tanpa harus bersusah payah dan menguras keringat. Pendapat lain mengatakan bahwa manfaat judi adalah memberikan kelapangan kepada orang-orang yang membutuhkan. Sebab orang yang memenangkan perjudian itu tidak mengambil harta itu akan tetapi membagi-bagikannya kepada orang-orang yang membutuhkan.<sup>11</sup>

Kemudian dalam satu riwayat yang diriwayatkan oleh Imam Malik, Abu Daud, Ibnu Majah, Hakim, dan Baihaqi, dari Abu Musa Al-Asy'ari r.a., Rasulullah SAW bersabda, "*barang siapa yang bermain dadu maka sungguh ia telah bermaksiat kepada Allah dan Rasul-Nya.*"<sup>12</sup>

Hadis di atas mengatakan bahwasanya segala bentuk permainan yang di dalamnya mengandung unsur perjudian merupakan suatu bentuk maksiat kepada Allah, yang mana perbuatan tersebut merupakan hal yang dilarang oleh Allah dan Rasul-nya.

Sejarah perjudian telah muncul beribu-ribu tahun yang lalu sejak dikenalnya sejarah manusia. Perjudian merupakan salah satu bentuk penyakit masyarakat yang menimbulkan banyak dampak negatif. Berbagai cara dilakukan

---

<sup>9</sup> Muhammad Mutawally Sya'rawi, *Tafssir Sa'rawi*, Tim Safir al-Azhar, Cet. 1, (Medan: Duta Azhar, 2006), h. 34.

<sup>10</sup> Al Qurtubi, *Tafsir Al Qurtubi...*, h. 126

<sup>11</sup> Ibid., h. 127

<sup>12</sup> Wahbah Az-Zuhaili, *Ensiklopedia Akhlak Muslim*, (Jakarta, Mizan Publika, 2004), h. 397.

dalam penanganan perjudian yang saat ini tetap hidup dalam masyarakat. Meski pada hakekatnya perjudian merupakan perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan dan hukum, namun perjudian masih menunjukkan eksistensinya, yang dahulunya hanya terjadi di kalangan orang dewasa pria. Sekarang sudah menjalar keberbagai elemen masyarakat, anak-anak dan remaja yang tidak lagi memandang baik pria maupun wanita. Perjudian membahayakan bagi penghidupan dan kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara. Meski demikian berbagai perjudian tetap berkembang seiring dengan berkembangnya peradaban manusia. Macam dan bentuk perjudian saat ini sudah merebak dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.

Apabila semua masyarakat menaati norma aturan tersebut, niscaya kehidupan masyarakat akan tentram, aman, dan damai. Namun dalam kenyataannya, sebahagian dari anggota masyarakat ada yang melakukan pelanggaran terhadap norma dan aturan tersebut. Akibat, memunculkan berbagai permasalahan kehidupan masyarakat yang selanjutnya dikenal dengan penyimpangan sosial. Penyimpangan sosial dari sekelompok masyarakat atau individu akan mengakibatkan masalah sosial. Hal ini terjadi karena adanya interaksi sosial antar individu, individu dengan kelompok, dan antar kelompok. Interaksi sosial berkisar pada ukuran adat-istiadat, tradisi dan ideologi yang ditandai dengan proses sosial yang diasosiatif. Ketidaksesuaian antar unsur-unsur kebudayaan masyarakat dapat membahayakan kelompok sosial, kondisi ini berimplikasi pada disfungsi ikatan sosial. Apabila kejadian tersebut terus terjadi dalam masyarakat, maka perjudian, tawuran, mabuk-mabukan akan menjadi virus yang mengganggu kehidupan masyarakat. Masyarakat akan resah dan merasa tidak tentram. tentu masyarakat tersebut akan merasa sakit, sakitnya masyarakat bisa dalam bentuk keresahan atau ketidak tentraman kehidupan masyarakat. Oleh karena itulah, perjudian, tawuran antar pelajar dan mabuk-mabukan, penyalahgunaan narkoba, pelacuran itu dikategorikan sebagai penyakit

masyarakat atau penyakit sosial. Penyakit sosial adalah perbuatan atau tingkah laku yang bertentangan dengan norma kebaikan, stabilitas lokal, pola kesederhanaan, moral, hak milik, solidaritas bangsa, disiplin, kebaikan dan hukum formal. perilaku masyarakat yang demikian bisa menimbulkan keresahan dan mengganggu ketentraman masyarakat.

Faktor apa yang menyebabkan timbulnya berbagai penyakit masyarakat tersebut? Para ahli sosiologi menyatakan bahwa penyakit sosial itu timbul karena adanya pelanggaran-pelanggaran yang dilakukan oleh orang atau sekelompok orang terhadap norma atau aturan yang berlaku dalam masyarakat. Pelanggaran terhadap norma atau aturan masyarakat inilah yang kemudian dikenal dengan penyimpangan sosial.

Berdasarkan uraian di atas, menarik bagi penulis untuk meneliti salah satu bentuk penyimpangan sosial dalam masyarakat, yakni masalah perjudian. Permasalahan tersebut tentunya sangat menarik bagi penulis pribadi untuk diangkat menjadi suatu bentuk karya ilmiah atau skripsi dengan judul **“JUDI MENURUT PRESPEKTIF ALQURAN ”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berpijak dari latar belakang masalah di atas, setidaknya ada beberapa masalah yang perlu dijawab. Yang menjadi rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimanakah pandangan Alquran tentang judi?
2. Ayat-ayat apa yang menjelaskan tentang judi?
3. Apa yang menjadi dampak perjudian menurut Alquran?
4. Apa sangsi judi menurut hukum?
5. Bagaimanakah cara dan upaya pemberantasan judi?

### C. Batasan Istilah

Skripsi ini menggunakan beberapa istilah yang harus dibatasi agar pembahasan lebih terfokus dan lebih mudah dipahami. Di antara istilah-istilah yang harus dibatasi adalah:

1. **Judi**, adalah pertarungan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan ssuatu nilai atau sesuatu yang di anggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak/ belum pasti hasilnya.<sup>13</sup>
2. **Prespektif**, sudut pandang.
3. **Alquran**, Kalam atau Firman Allah yang diturunkan kepada Muhammad s.a.w. yang apabila dibaca, maka hal itu merupakan suatu ibadah.<sup>14</sup>

### D. Tujuan Penelitian

Peneleitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui pandangan Alquran tentang judi.
2. Mengetahui ayat-ayat yang menjelaskan tentang judi.
3. Mengetahui dampak dari perjudian menurut Alquran.
4. Mengetahui sanksi dari perjudian
5. Mengetahui cara dan upaya pemberantasan judi.

### E. Kegunaan Penelitian

Adapun yang menjadi kegunaan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menambah wawasan khazanah ilmu pengetahuan, terutama bagi penulis agar mengetahui pandangan tafsir dan hadis terkait masalah perjudian.

---

<sup>13</sup> Kartini Kartono, *Patologi Sosial Jilid I ...*, h. 58

<sup>14</sup> Manna Khalid al-Qattan, *studi ilmu-ilmu Quraan*, (Jakarta :Mitra Kerjaya Indonesia. 2011),

2. Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan menjadi kontribusi bagi masyarakat dan pemerintah agar menjadikan bahan rujukan memahami makna judi.
3. Hasil penelitian juga diharapkan sebagai tambahan ilmu pengetahuan bagi mahasiswa fakultas Ushuluddin, terutama mahasiswa program studi Tafsir Hadis yang ingin memfokuskan penelitian ini dimasa yang akan datang

## **F. Metode Penelitian**

Dalam setiap penulisan ilmiah untuk lebih terarah dan rasional diperlukan suatu metode yang sesuai dengan objek yang dikaji, karena metode merupakan cara bertindak supaya penelitian berjalan terarah dan mencapai hasil yang memuaskan.<sup>15</sup> Kemudian untuk memperoleh data yang berhubungan dengan permasalahan yang telah dirumuskan dan mempermudah pelaksanaan serta untuk mencapai tujuan yang ditentukan, maka penulis menggunakan beberapa langkah sebagai berikut:

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian dalam skripsi ini adalah penelitian kepustakaan (*library research*), artinya menggali serta menelusuri data-data atau informasi-informasi yang diperlukan melalui bahan-bahan tertulis, termasuk dalam hal ini adalah buku-buku, jurnal, skripsi/tesis, makalah atau pun karya ilmiah lainnya yang memuat informasi mengenai objek kajian atau informasi pendukungnya.<sup>16</sup>

Penelitian ini menggunakan metode *deskriptif analitis* yaitu penelitian yang berusaha menjelaskan atau menguraikan data yang berkenaan dengan permasalahan yang diperoleh berdasarkan telaah terhadap buku-buku dan ayat-ayat dan beberapa mengenai penafsiran yang terkait dengan pembahasan judi

---

<sup>15</sup>Anton Bakker dan Achmad Haris Zubair, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Kanisius, 1992), h. 10.

<sup>16</sup>Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, (Yogyakarta: Andi Offset, 1997), h. 3.



menurut prespektif Alquran sebagai tema pokok yang akan penulis paparkan nantinya.

## 2. Teknik Pengolahan Data

Karena metode yang digunakan dalam penelitian ini bersifat *deskriptif-analitis*, maka data yang terkumpul diolah dengan menggunakan *content analisis*, yaitu analisis yang didasarkan pada informasi yang terdapat pada data-data yang ada dengan memperhatikan aspek-aspek kesejarahan data, serta menguraikannya secara objektif. Kemudian dilakukan analisis secara konseptual dengan melakukan analisis.<sup>17</sup> Dengan menggunakan pendekatan normatif<sup>18</sup> sehingga dapat ditarik benang merah dalam memperoleh pemahaman yang tepat.

## 3. Sumber Data

Untuk memperoleh informasi mengenai teori dan hasil dari penelitian, penulis telah mengkaji berbagai sumber yang dapat diklasifikasikan kepada dua bentuk yaitu primer dan sekunder.

Sumber data primer (data utama) yaitu data-data yang diperoleh dari literatur-literatur yang berkaitan langsung dengan judul ini, atau buku-buku yang mengandung tema-tema mayor yang membahas objek materi dari judul ini. Diantaranya yaitu Tafsir al-Qordhowi, Tafsir al-Qurtubi, Tafsir an-Nur, dan juga buku-buku yang membahas tentang judi.

Sumber data sekunder yaitu data pelengkap yang diperoleh dari literatur-literatur yang mendukung akan judul ini, atau yang mengandung tema minor dari pembahasan judul ini yang relevan dengan judul penelitian ini. Adapun buku-buku yang terhimpun dari sumber sekunder terdapat pada bagian daftar pustaka,

---

<sup>17</sup> Klaus Krippendorff, *Analisis Isi Pengantar Teori dan Metodologi*, terj. Farid Wajdi (Jakarta: Rajawali Press, 1991), h. 15.

<sup>18</sup> Pendekatan normatif, yaitu suatu upaya untuk menjelaskan sebuah teks dengan menitik beratkan kebenaran doktrinal, keunggulan sistem nilai, tentisitas teks, serta fleksibilitas ajarannya sepanjang masa. Lihat Alwi Shihab, *Islam Inklusif, Menuju Sikap Terbuka dalam Beragama* (Bandung: Mizan, 1988), h. 47. Bandingkan dengan M. Amin Abdullah, *Studi Agama Normativitas atau Historisitas*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1996), h. iv-v.

diantaranya Patologi Sosial dan buku-buku lain yang berkenaan dengan masalah yang dibahas ini.

#### 4. Analisi Data

Oleh karena data yang dianalisis lebih bersifat kualitatif, maka metode yang digunakan adalah “*content analysis method*” atau analisis isi. Data-data primer maupun data-data sekunder yang dikumpulkan, dicatat serta diklasifikasikan dan dianalisis untuk mencari kebenaran yang berhubungan dengan penelitian. Dari hasil tersebutlah data itu dijadikan pendukung skripsi ini.

Sementara bahan untuk penulisan metode yang digunakan adalah:

- a. Metode induktif yaitu cara berfikir untuk mendapatkan kebenaran dari bermacam-macam pemikiran yang bersifat khusus, lalu ditarik suatu kesimpulan yang bersifat umum
- b. Metode komperatif yaitu membandingkan antara konsep yang ada dengan konsep-konsep lainnya, dari konsep yang ada itu dicoba untuk dianalisis untuk dijadikan suatu bahan perumusan dalam penulisan skripsi ini.

#### **G. Sistematika Pembahasan**

Dalam penulisan skripsi ini akan dibagi menjadi lima bab, dimana masing-masing bab dibagi dalam sub bab pembahasan, hal ini dimaksudkan agar pembahasannya lebih terarah dan sistematis sehingga dengan mudah dipahami isi dan tujuannya.

BAB I, pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan istilah, tujuan serta kegunaan penelitian, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II, mengetahui pengertian judi, sejarah judi, latar belakang judi, jenis-jenis judi, sangsi-sangsi judi.

BAB III, Bab ini membahas tentang ayat Alquran yang berkenaan dengan judi, meliputi; mengetahui pengertian judi menurut Alquran, mengetahui dalil Alquran tentang judi, mengetahui asbabun nuzul ayat, jenis-jenis perjudian dalam Islam, hukum judi menurut Islam.

BAB IV, berisikan tentang analisis perjudian, yang meliputi; dampak judi, manfaat judi, cara dan upaya menghilangkan perjudian.

BAB V, adalah penutup yang berisikan kesimpulan, kritik dan saran-saran.

## **BAB II**

### **PENGERTIAN JUDI**

#### **A. Defenisi Judi**

Kata judi dalam bahasa Indonesia memiliki arti “permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu).

Sedangkan berjudi memiliki arti mempertaruhkan uang atau harta di permainan tebakkan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta semula. Sedang pejudi adalah orang yang suka berjudi.<sup>19</sup>

Kartini Kartono mengatakan bahwa perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya risiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak pasti hasilnya.

Sedang Dali Mutiara, dalam tafsiran KUHP menyatakan sebagai berikut; permainan judi ini harus diartikan dengan arti yang luas, juga termasuk segala pertaruhan tentang kalah menangnya suatu pacuan kuda atau perrtandingan lain, atau segala pertaruhan dalam segala perlombaan-perlombaan itu, misalnya totalisator, dan lain-lain.<sup>20</sup>

Menurut undang-undang hukum pidana pasal 303 ayat 3: Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disini termasuk segala pertaruhan tentang segala

---

<sup>19</sup>Dapertemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta:Balai Pustaka, 2007), h. 479.

<sup>20</sup>Kartini Kartono, *Patologi Sosial...*, h. 58

keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.<sup>21</sup>

Dalam kamus Purwadarmita judi ialah: permainan dengan bertaruh uang, seperti main dadu, main kartu dan sebagainya.<sup>22</sup>

Perjudian (*gambling*) dalam kamus *Webster* didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang melibatkan elemen risiko. Risiko didefinisikan sebagai kemungkinan terjadinya suatu kerugian.

Carson dan Butcher dalam buku *Abnormal psychology and modern life*, mendefinisikan perjudian sebagai memasang atas suatu permainan atau kegiatan tertentu dengan harapan memperoleh suatu hasil atau keuntungan yang besar. Apa yang dipertaruhkan dapat saja berupa uang, barang berharga, makanan, dan lain-lain yang dianggap memiliki nilai tinggi dalam suatu komunitas.

Defenisi serupa dikemukakan oleh Stephen Lea, *et al* (1987) dalam buku *The Individual in the Economy, A Textbook of Economic Psychology* seperti yang dikutip oleh Papu (2002). Menurut mereka perjudian adalah suatu kondisi dimana terdapat potensi kehilangan suatu barang berharga atau segala hal yang mengandung risiko. Namun demikian, perbuatan mengambil risiko dalam perilaku berjudi, perlu dibedakan pengertiannya dari perbuatan lain yang juga mengandung risiko.

---

<sup>21</sup> *KUHP dan KUHP*, Restu Agung, Jakarta 2007, h. 106

<sup>22</sup> Siradjuddin 'Abbas, *40 Masalah Agama*, (Jakarta: Pustaka Tarbiyah, 1981), h. 50.

Ketiga unsur dibawah ini mungkin dapat menjadi factor yang membedakan perilaku berjudi dengan perilaku lain yang juga mengandung risiko:

1. Perjudian adalah suatu kegiatan sosial yang melibatkan sejumlah uang (sesuatu yang berharga) dimana pemenang memperoleh uang dan imbalan lainnya yang dianggap berharga.
2. Risiko yang diambil bergantung pada kejadian-kejadian di masa mendatang, dengan hasil yang tidak diketahui, dan banyak ditentukan oleh hal-hal yang bersifat kebetulan atau keberuntungan..
3. Risiko yang diambil bukanlah sesuatu yang harus dilakukan, kekalahan atau kehilangan dapat dihindari dengan tidak ambil bagian dalam permainan judi.

Dari defenisi diatas dapat disimpulkan bahwa perjudian adalah perilaku yang melibatkan adanya risiko kehilangan sesuatu barang yang berharga dan melibatkan interaksi sosial serta adanya unsur kebebasan untuk memilih apakah akan mengambil risiko kehilangan tersebut atau tidak.<sup>23</sup>

## **B. Sejarah Perjudian**

Perjudian merupakan salah satu bentuk penyakit masyarakat, merupakan satu bentuk patologi sosial. Sejarah perjudian sudah ada sejak beribu-ribu tahun yang lalu, sejak dikenalnya sejarah manusia.

Pada mulanya perjudian itu berwujud permainan atau kesibukan pengisi waktu senggang guna menghibur hati, jadi sifatnya rekreatif atau netral. Pada sifat yang netral ini, lambat laun ditambahkan unsur baru untuk merangsang kegairahan bermain dan menaikkan ketegangan serta pengharapan untuk menang, yaitu barang taruhan berupa uang, benda atau tindakan yang bernilai.<sup>24</sup>

Dalam cerita Mahabarata dapat diketahui bahwa Pandawa menjadi kehilangan harta bendanya, kereta-keretanya, kuda-kudanya, gajah-gajahnya, abdi-

---

<sup>23</sup><https://plus.google.com/113433339776683516327/posts/hWoqg76giF5>

<sup>24</sup>Kartini Kartono, *Patologi Sosial Jilid I...*, h. 60

abdinya, dan juga dayang-dayangnya karena kalah dalam permainan judi melawan Kurawa. dan akibat dari kekalahan itu mereka harus mengasingkan diri selama 12 tahun kedalam hutan, dan pada tahun ke 13 mereka harus tinggal diantara manusia tapi tidak boleh dikenal dan baru pada tahun ke 14 mereka diperkenankan pulang kenegaranya.<sup>25</sup>

Didunia barat perilaku berjudi sudah dikenal sejak jaman Yunani Kuno. Para penjudi primitif adalah para dukun yang membuat ramalan kemasa depan dengan menggunakan batu, tongkat, atau tulang hewan yang dilempar keudara dan jatuh ditanah. Biasanya yang diramal pada masa itu adalah nasib seorang pada masa mendatang. Pada saat itu nasib seseorang akan ditentukan oleh posisi jatuhnya batu, tongkat atau tulang ketika mendarat ditanah. Dalam perkembangan selanjutnya posisi mendarat tersebut dianggap sebagi sesuatu yang menarik untuk dipertaruhkan. Alice Hewing dalam bukunya *Something for nothing : A History of Gambling* mengemukakan bahwa orang-orang Mesir Kuno sangat senang bertaruh dalam suatu permainan seperti yang dimainkan oleh anak-anak pada masa kini dimana mereka menebak jumlah jari-jari dua orang berdasarkan angka ganjil atau genap. Orang-orang Yunani Kuno menyenangi permainan melempar koin dan lotere, yang dipelajari dari Cina. Selain itu, mereka juga menyenangi permainan dadu.

Pada jaman Romawi Kuno permainan dadu menjadi sangat populer. Para raja seperti Nero dan Claudine menganggap permainan dadu sebagai bagian penting dalam acara kerajaan. Namun permainan dadu menghilang bersamaan dengan keruntuhan kerajaan Romawi, dan baru ditemukan kembali beberapa abad kemudian di sebuah benteng Arab bernama Hazart (mungkin diambil dari tempat dimana dadu tersebut ditemukan kembali), semasa perang salib.

Setelah dadu diperkenalkan kembali di Eropa sekitar tahun 1100an oleh para bekas serdadu perang salib, permainan dadu mulai merebak kembali. Banyak

---

<sup>25</sup>Yessi Augustin, *Pandawa Bermain Judi*, (Jakarta: Dapertemen Pendidikan Dan Kebudayaan Proyek Penertiban Buku Bacaan Dan Sastra Indonesia Dan Daerah, 1979), h. 35.

kerabat kerajaan yang dari Inggris dan Perancis yang kalah bermain judi ditempatkan yang disebut Hazart. Sampai abad ke 18, Hazart masih tetap populer bagi para raja dan pelancong dalam berjudi.

Pada abad ke 14 permainan kartu juga mulai memasuki pasar Eropa, dibawa oleh para pelancong yang datang dari Cina. Kartu pertama dibuat di Eropa, yakni di negara Italia yang berisi 78 gambar hasil lukisan yang sangat indah. Pada abad ke 15 Perancis mengurangi jumlah kartu menjadi 56 dan mulai memproduksi kartu untuk seluruh Eropa. Pada masa ini ratu Inggris, Elisabet I sudah memperkenalkan lotere guna meningkatkan pendapatan negara untuk memperbaiki pelabuhan-pelabuhan.

Sedang untuk saat ini yang sering dipakai untuk bahan taruhan adalah hasil akhir dari sebuah pertandingan olahraga. Olahraga yang sering dijadikan taruhan dan menjadi lumrah hukumnya bagi para pencinta olahraga adalah sepakbola. Bahkan sepakbola pada saat ini sudah dijadikan industri terutama dalam hal perjudian, sponsor dan penjualan pemain sepakbola. Seiring dengan perkembangan teknologi terutama internet, perjudian dapat dilakukan setiap harinya di dalam dunia maya.<sup>26</sup>

Pertaruhan dalam perjudian ini sifatnya murni spekulatif untung-untungan. Konsepsi untung-untungan itu sedikit atau banyak selalu mengandung unsur kepercayaan mistik terhadap kemungkinan beruntung. Menurut para pejudi, nasib untung atau kalah itu merupakan suratan. Permainan untung-untungan itu dapat kita lihat pada bangsa dan masyarakat primitif. Permainan tadi dihubungkan dengan personifikasi dari satu kejadian atau fakta yaitu berupa relasi dengan roh-roh yang baik dan memberikan keuntungan dan kerasukan roh-roh yang jahat yang membawa kesialan. Interpretasi semacam ini menghubungkan rakyat dengan satu

---

<sup>26</sup><https://purplenitadyah.wordpress.com/2012/05/05/patologi-sosial-perjudian-2/>



kepercayaan nasib-untung, dan menjadi atribut kemanusiaan, sekaligus menjadi elemen terpenting dalam perjudiaan.<sup>27</sup>

Bangsa primitif memiliki kepercayaan, bahwa dalam situasi yang genting mereka selalu dilindungi oleh roh-roh tertentu. Apakah roh-roh tersebut mencintai mereka, semua itu dicerminkan oleh suatu peristiwa keberuntungan atau kekalahan dalam satu peristiwa atau permainan judi. Maka, dalam kehidupan sehari-hari, permainan dan perjudiaan yang disertai taruhan itu dipakai sebagai alat pengetes. Sebab, dewa-dewa dan roh-roh itu dianggap oleh bangsa primitif mampu memberikan jaminan kebahagiaan dan kemenangan pada kemungkinan-kemungkinan yang belum pasti. Karena itu mereka dianggap sebagai unsur penguasa, yaitu menguasai unsur permainan hidup dan alat perjudian. Sekaligus, roh-roh dan dewa-dewaa itu dianggap bisa memberikan keberuntungan dan kemenangan sebagai hadiah kepada orang-orang yang mereka senangi.

Bangsa yang lebih modern, yang memiliki pengertian hukum *kausal mekanistik* mengenai dunia dan lingkungannya, mengembangkan macam-macam permainan yang disertai perjudian, dan menjadikan permainan tadi menjadi aktifitas khusus yang bisa memberikan kegairahan, kesenangan, dan harapan untuk menang. Meskipun begitu, unsur kepercayaan *aministik* terhadap keberuntungan itu masih saja melekat pada bangsa berbudaya di abad sekarang ini. Mereka berkeyakinan, bahwa selagi mereka kelimpahan rezeki dan keberuntungan dari dewa-dewa, selama itu mereka lebih suka melekat pada meja-meja judi. Seorang pejudi ulung hampir selalu berusaha membesarkan hati sendiri untuk menang, karena mereka berkeyakinan bahwa roh-roh pelindungnya merawat dan melindungi dirinya. Keyakinan inilah yang membesarkan harapan-harapan untuk menang, sehingga membuat dirinya seorang pejudi yang kronis.<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup>Kartini Kartono, *Patologi Sosial Jilid I...*, h. 60.

<sup>28</sup>*Ibid.*, h. 61.

Pada perjudian itu ada unsur minat dan pengharapan yang makin meninggi, juga unsur ketegangan, disebabkan oleh ketidakpastian untuk menang atau kalah. Situasi tidak pasti ini membuat organisme semakin tegang dan gembira, menumbuhkan efek-efek yang kuat dan rangsangan-rangsangan besar untuk betah bermain. Ketegangan makin memuncak apabila dibarengi dengan kepercayaan *aministik* pada nasib peruntungan. Kepercayaan demikian tampaknya tidak pada tempatnya pada abad sekarang ini, namun tidak urung masih banyak melekat pada orang-orang modern zaman sekarang, sehingga nafsu berjudinya tidak terkendali dan jadilah mereka pejudi-pejudi profesional yang tidak kenal akan rasa jera.<sup>29</sup>

Ketika seseorang bermain judi, menimbulkan suatu reaksi yang sangat menegangkan. Ketegangan-ketegangan tersebut menjadi semakin memuncak oleh tidak adanya kepastian menang atau kalah, namun masih ada kemungkinan dan harapan untuk menang. Emosi-emosi akan lebih memuncak penuh ketegangan, disertai perasaan-perasaan tidak menentu yang kontradiktif, namun tetap saja masih ada kemungkinan untuk menang. Semua itu memberikan rangsangan atau nafsu untuk terus bermain dan berjudi, sehingga muncul kemudian pola tingkah laku kebiasaan dan menimbulkan rasa ketagihan/kecanduan bermain judi. Bahkan pola tersebut bisa menghanyutkan dan membius kesadaran manusia. Oleh karena itu, pelaku-peleku judi hanya didorong oleh keisengan, lambat laun mereka menjadi pejudi kronis, yang rela mempertaruhkan segalanya. Sampai-sampai anak istri, harta kekayaan dan martabat sendiripun dipertaruhkan di meja judi.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup>*Ibid.*, h. 62.

<sup>30</sup>*Ibid.*, h. 65.

### C. Latar Belakang Perjudian

Sekarang ini sangat sulit menarik garis pemisah tegas antara perjudian dan aktifitas-aktifitas lainnya. Sebab, faktor spekulasi yaitu kemungkinan mendapatkan untung rugi itu berperan penting dalam aktifitas manusia. Jika dalam usaha tadi ada unsur untung-untungan, maka aktifitas itu disebut perjudian. Contoh sebagai berikut; apabila satu transaksi komersial berdasarkan data rasional yang dikaitkan dengan harga pasaran di masa mendatang itu tidak disertai kalkulasi yang tepat dan tindakan yang tegas dan didominasi oleh semangat untung-untungan, atau asal mencebur saja, maka transaksi tersebut bisa disamakan dengan perjudian. Jadi, elemen-elemen perjudian sukar dibedakan dari elemen-elemen nonperjudian dalam transaksi-transaksi spekulatif.

Dalam bentuk yang paling sederhana, spekulasi ini berupa perbuatan membeli atau menjual barang dagangan, benda-benda jaminan, dan hak-hak tertentu dalam pengharapan mendapatkan laba sebesar-besarnya atas dasar untung-untungan yang membuta, disertai harapan bursa pasaran bisa berubah menguntungkan dirinya. Maka aktifitas spekulatif ini bisa disebutkan sebagai perjudian. Sebaliknya bila spekulasi tersebut berdasarkan pada kalkulasi rasional dan data faktual, transaksi tadi disebut komersial.<sup>31</sup>

Pada masa sekarang, banyak bentuk permainan yang sulit dan menuntut ketekunan serta ketrampilan dijadikan alat judi. Umpamanya pertandingan-pertandingan atletik, badminton, sepak bola, tinju, gulat, dan macam-macam sport lainnya. Juga pacuan-pacuan; misalnya pacuan kuda, anjing balap, biri-biri, dan karapan sapi. Permainan dan pacuan-pacuan tersebut semula bersifat kreatif dalam bentuk yang menyenangkan untuk menghibur diri, sebagai pelepas ketegangan sesudah bekerja. Dikemudian hari, ditambahkan elemen pertaruhan guna memberikan insentif kepada para pemain, untuk memenangkan

---

<sup>31</sup>*Ibid.*, h. 62.

pertandingan. Disamping itu dimaksudkan pula untuk mendapatkan keuntungan komersial bagi orang-orang atau kelompok-kelompok tertentu.<sup>32</sup>

Pada peristiwa semacam ini sering terjadi suapan-suapan dengan jumlah uang yang cukup besar untuk merangsang pemain, sehingga ada pemain-pemain yang mau melakukan kecurangan-kecurangan atau bersedia melangkah demi keuntungan komersial satu kelompok penjudi atau petaruh tertentu. Uang suap tersebut mentransformasikan keahlian dan keterampilan pemain dalam bentuk: kesalahan-kesalahan yang aneh-aneh, *blunders*, permainan kasar dan curang, atau macam-macam hambatan lainnya. Akibatnya peristiwa semacam ini sering diakhiri dengan kegegeran, penyerbuan, serangan *impulsif* secara massal oleh publik, dan perkelahian-perkelahian, baik oleh pengikut, maupun supporternya. Muncullah bentrokan dan tauran massal.<sup>33</sup>

Ada banyak negara yang melegalisasi bentuk-bentuk pertaruhan dan perjudian, misalnya negara-negara Amerika Serikat, Inggris, Prancis, Australia, Belgia, Kanada, Kuba, India, Meksiko, dan Monako. Alasan utama ialah meja-judi dan kasino-kasino itu menjadi sumber penghasilan negara dan pemasukan uang miliaran dolar yang tidak kunjung kering. Kasino perjudian yang paling modern dan termashur di dunia ialah di Monako dan Monte Karlo. Judi dianggap sebagai perbuatan legal di negara Monako dan kerajaan Monako menjamin semua pembiayaan, pengawasan, dan keamanannya. Beratus-ratus ribu penjudi millyuner datang setiap tahun di kasino-kasino dan memboroskan tanpa memperhitungkan jumlah uang yang amat besar di hotel-hotel mewah, café-café megah, dan toko-toko besar.<sup>34</sup>

Prancis, Italia, dan kota Danzing berusaha memperbesar arus pariwisata dengan memberikan atraksi perjudiaan bagi para turis asing. Begitu juga Jepang,

---

<sup>32</sup>*Ibid.*, h. 65.

<sup>33</sup>*Ibid.*, h. 66.

<sup>34</sup>*Ibid.*, h. 66.

Hongkong, dan kota-kota besar di tanah air sendiri antara lain di Medan, Jakarta, Bandung, Surabaya. Di kota-kota besar tadi, khususnya di Monako, penjudi-penjudi pada umumnya berasal dari lingkungan yang berduit dan usahawan-usahawan millyuner atau multijutawan.<sup>35</sup>

Sejak pertengahan tahun 60-an sampai sekarang banyak tempat-tempat judi bermunculan bagaikan cendawan tumbuh di musim hujan. Dan mencapai puncaknya di sekitar tahun 77-an. Baik di Jakarta maupun di kota-kota besar lainnya.<sup>36</sup>

Bentuk perjudian yang legal itu diizinkan oleh pemerintah. Kegiatan mempunyai lokasi resmi, dijamin keamanan beroperasinya, dan diketahui oleh umum.<sup>37</sup>

Bentuk perjudian yang diberikan legalisasi oleh pemerintah antara lain bertujuan mendapatkan dana keuangan untuk pembangunan atau dana sosial. Contoh dana sosial tertentu antara lain diperoleh dengan jalan mengadakan undian. Mengenai undian ini, Direktorat Jenderal Bantuan Sosial Departemen Sosial RI pada tahun 1977 menyatakan sebagai berikut:

Undian dalam Undang-Undang tanggal 27 Juli 1945 No. 22 disebutkan, bahwa tiap-tiap kesempatan yang diadakan oleh sesuatu badan untuk mereka yang setelah memenuhi syarat-syarat tertentu dapat ikut serta dalam memperoleh hadiah berupa uang atau benda, yang akan diberikan kepada peserta-peserta yang ditunjuk sebagai pemenang dengan jalan undi atau dengan lain cara menentukan untuk yang tidak dapat dipengaruhi oleh peserta sendiri.

---

<sup>35</sup>*Ibid.*, h. 67.

<sup>36</sup>*Ibid.*, h. 68.

<sup>37</sup>*Ibid.*, h. 63.

Selanjutnya Undang-undang No. 22 Tahun 1954 Pasal 1 dan 2 menyatakan sebagai berikut:

Undian yang diadakan itu ialah oleh:

1. Negara.
2. Oleh suatu perkumpulan yang diakui sebagai badan hukum atau oleh suatu perkumpulan yang terbatas pada para anggota. Untuk keperluan sosial, sedang jumlah harga nominal dari undian tidak lebih dari Rp 3.000,-

Undian itu harus diberitahukan kepada instansi pemerintah yang berwajib, dalam hal ini kepala daerah. Izin untuk mengadakan undian hanya dapat diberikan untuk keperluan sosial yang bersifat umum.<sup>38</sup>

Sedangkan alasan pemerintah setempat mengizinkan permainan tersebut ialah:

1. Dijadikan sumber penghasilan *inkonvensional*
2. Memuaskan dorongan judi manusia yang pada intinya tidak bisa ditekan atau dimusnahkan.<sup>39</sup>

#### **D. Jenis-Jenis Perjudian**

Permainan judi sudah dikenal di seluruh dunia sejak beratus bahkan beribu-ribu tahun yang lalu. Dan seiring berjalannya waktu permainan judi pun telah berkembang menjadi bermacam-macam jenis permainan. Adapun jenis-jenis permainan judi diantaranya:

1. Kasino

Arena judi kasino itu bukan tempat berkumpul sembarangan orang dengan dorongan berjudi untuk menyambung penghasilan. Akan tetapi lebih bersifat kreatif dan memberikan hiburan kepada orang-orang berduit, yang mana mereka menghabiskan waktu senggangnya dengan jalan

---

<sup>38</sup>*Ibid.*, h. 63-64.

<sup>39</sup>*Ibid.*, h. 67.

mempertaruhkan uang dalam jumlah besar. Arena judi tersebut merupakan tempat pelarian dari kesibukan kerja dan kericuhan keluarga sehari-hari. Bahkan bagi golongan orang beruang ini, pergi ke kasino itu menjadi simbol status sosial yang tinggi dan menjadi lambang *entree* seseorang ke dalam stratifikasi kelas *the haves*.

Jenis-jenis permainan kasino antara lain:

- a. Roulet yaitu: mempertaruhkan sejumlah uang pada salah satu dari 36 angka dan 2 angka tambahan (jumlah 38 angka). Bila tebakannya jitu, maka hadiahnya 36 kali uang taruhannya. Jadi dalam waktu kurang lebih dua menit, modal bisa dilipat menjadi 36 kali jika dewi fortuna sedang tertawa pada pemain. Akan tetapi sebaliknya, modal sebesar apapun bisa ludes dalam satu kebutan saja.
- b. Keno yaitu: alatnya seperti pengocok angka pada nalo dan lotto, yang dilakukan secara elektronis, terbuat dari plastik tembus cahaya. Setiap 15 menit diadakan penarikan baru. Uang taruhan minimal Rp500,- atau Rp1000,-; sedang angka yang ditebak ialah 1 sampai 80. Hadiahnya bervariasi, tergantung pada berapa angka yang benar ditebak. Pada setiap putaran, mesin mengeluarkan/menarik 20 angka. Jika ada 1 angka kita diantara 20 angka tadi, maka hadiahnya  $31/2$  lipat uang taruhannya. Jika 2 angka yang sesuai dengan 20 angka yang ditarik mesin otomatis itu, hadiahnya bukan  $2 \times 31/2$ , akan tetapi menjadi 13 kali. Yang paling beruntung bila 10 angka yang dipasang itu keluar dalam 20 angka yang ditarik mesin. Maka hadiahnya menjadi 25.000 kali.
- c. *Black jack* ialah permainan yang lebih dikenal dengan nama *djie-it* atau *selikuran*. Seorang bandar melayani beberapa penjudi. Bila kartu sang bandar paling tinggi jumlah angkanya, maka semua penjudi kehilangan

uang taruhannya. Sebaliknya, bila bandar mendapat kartu paling rendah, dia harus membayar kepada setiap pemainnya.<sup>40</sup>

## 2. Lotere buntut Lotto dan Nalo

Sekitar tahun 1966-1967-1968-1978, pemerintah daerah khusus ibukota Jakarta Raya menyelenggarakan dengan resmi lotto (lotere totalisator) dan nalo (national lottery) yang diatur oleh Yayasan Bencana Alam Departemen Sosial Republik Indonesia. Tujuan baik dari kedua usaha tersebut ialah mencari dana inkonvensional untuk usaha pembangunan.<sup>41</sup>

Apakah yang dimaksud dengan *lotere buntut* itu? Hadiah lotere buntut nalo diambil dari dua angka terakhir dari nomor nalo. Sedang buntut lotto, mengambil dua angka terakhir dari 6 angka yang keluar sebagai hadiah pertama lotto. Karena itu keduanya disebut lotere buntut. Pemasangan taruhan harus menebak salah satu dari angka 0 sampai dengan 99. Jika nomor pasangan mengena, ia akan dibayar 65x uang taruhannya bagi buntut nalo dan 60x bagi buntut lotto.<sup>42</sup>

Pemasang-pemasang lotere buntut itu kebanyakan bukan dari kalangan berduit. Pemasang paling banyak dari rakyat miskin, tukang becak, pegawai rendahan, buruh harian, dan lain-lain yang berpenghasilan kecil.

## 3. Porkas

Tanggal 28 Desember 1985, kupon berhadiah porkas sepak bola diresmikan, diedarkan dan dijual. Porkas dimaksudkan menghimpun dana masyarakat untuk menunjang pembinaan dan pengembangan prestasi olahraga Indonesia. Dalam permainan porkas, pemain menebak hasil dari suatu pertandingan olahraga yakni M-S-K atau menang, seri, kalah. Kupon porkas ini terdiri atas 14 kolom dan diundi seminggu sekali, setelah 14 grup sepakbola melakukan 14 kali pertandingan. Jadwal pertandingan ditentukan

---

<sup>40</sup>*Ibid.*, h. 69

<sup>41</sup>*Ibid.*, h. 70.

<sup>42</sup>*Ibid.*, h. 72.



oleh PSSI dari jadwal didalam dan luar negeri. Setiap pemegang kupon yang tahun 1985 senilai Rp 300 menebak mana yang menang (M), seri (S), dan kalah (K). Penembak jitu 14 kesebelasan mendapat hadiah Rp 100 juta.

Akhir tahun 1987, Porkas berubah nama menjadi Kupon Sumbangan Olahraga Berhadiah (KSOB) dan bersifat lebih realistis. Dalam SOB ada 2 macam kupon, kupon berisi tebakan sepakbola. Kali ini yang ditebak pada kupon tidak lagi menang-seri-kalah seperti pada porkas, tetapi juga skor pada pertandingan, bahkan skor pada babak pertama dan kedua.

Pada tahun 1989 KSOB dihentikan dan diganti dengan permainan baru bernama Sumbangan Dermawan Sosial Berhadiah (SDSB). Tujuan SDSB , menyumbang dengan beriktikad baik dan terbagi atas dua macam kupon: kupon A seharga Rp 5.000 dengan hadiah Rp 1 miliar, dan kupon B seharga Rp 1000 dengan hadiah Rp 3,6 juta. Kedua kupon ini ditarik seminggu sekali dengan jumlah yang diedarkan 30 juta lembar (Kupon A sebanyak 1 juta lembar dan kupon B sebanyak 29 juta lembar).<sup>43</sup>

#### 4. Tekpo

Ialah permainan dengan kartu domino. Barang siapa mendapatkan jumlah angka terbesar, dialah pemenangnya. Pesertanya terbatas dan menggunakan taruhan kecil. Umumnya tekpo dilakukan pada perayaan perkawinan, khitanan dan menunggu jenajah untuk mengisi waktu.

#### 5. Obei

Obei biasanya dilakukan di pasar-pasar atau tempat ramai. Bandarnya memang seorang ahli judi dengan ketrampilan khusus. Ia memakai sarung tidak terikat pinggang, baju panjang terbuka, peci melintang. Alat judinya ialah tiga buah kartubridge, terdiri atas satu raja dan dua angka-angka, serta modal beberapa ribu rupiah. Ia berjongkok, tangan kiri memegang ujung

---

<sup>43</sup><http://www.suaramerdeka.com/harian/0401/19/nas4.htm>

sarung, tangan kanan memindah-mindahkan kartu di atas tanah, sambil mulutnya berkamat-kamit: sepuluh seratus, seratus seribu

#### 6. Nger

Permainan nger dilakukan dengan kartu domino. Yaitu diambil nomor-nomor kembar saja, 0-0,1-1, 3-3, 6-6 dan lain-lain. Taruhannya besar dan permainan tersebut cepat selesai. Biasanya dilakukan oleh para pejudi profesional. Orang bisa cepat menang akan tetapi ia juga bisa cepat ludes. Tidak jarang perjudian dengan taruhan besar ini mengakibatkan perkelahian seru karena mata gelap dan melakukan pembunuhan. Dengan begitu, permainan judi jenis ini sering kali menyebabkan tangis nger,nger, cenger karenanya, permainan tersebut dinamakan cenger.<sup>44</sup>

#### 7. Obat

Obat ialah permainan dengan kartu domino pula. Pengikutnya banyak. Setiap orang hanya mendapat dua helai kartu. Yang mendapat jumlah angka terbesar dialah yang menang. Biasanya permainan ini dilakukan pada saat banyak orang berkumpul, karena mudah sekali memainkannya.

#### 8. Dadu kopyok

Yaitu sebuah dadu ditaruh dipiring, lalu ditutup dengan tempurung kelapa, kemudian dikocok. Sementara itu pada tikar atau ditanah tergelarsehelai kertas dengan kotak-kotak bernomor. Pemain memasang uang taruhannya pada nomor yang diinginkan. Kalau tempurung dibuka dannomor pasangan cocok dengan nomor dadu, si pemasang menang.

#### 9. Dadu gledug/dadu bleng

Yaitu permainan yang biasanya dimainkan di tepi pasar atau dekat dengan tempat perayaan. Gledug artinya guntur, dan bleng ialah bunyi guntur itu. Dadunya besar, sebesar buah kelapa,, bersegi 6 atau 8. Bandar membawa sebuah kaleng yang dimasukkan kedalam kantong besar. Penampilan bandar

---

<sup>44</sup>Kartini Kartono, *Patologi Sosial Jilid I ...*, h. 75.

tadi mirip sinterklas. Bila orang-orang sudah memasang nomor, dadu dimasukkan kedalam kaleng, lalu dikocok atau diputar-putar. Sebelum dibuka, kaleng dipukul berbunyi bleng. Bila orang memasang angka 6, kemudian benar-benar keluar angka 6, maka dia mendapat hadiah  $6 \times 6 = 36$  kali uang pasangannya.<sup>45</sup>

#### 10. Glebag

Adakalanya seorang penjudi mempertaruhkan seluruh kekayaannya. Jika dia menang, semua milik bandar jatuh ketangan pemain. Akan tetapi, bila dia kalah, pemain harus membayar sekian kali kekayaan bandar, sesuai dengan perjanjian semula. Biasanya alat yang dipakai untuk bertaruh adalah dadu bermuka dua, berwarna merah dan putih. Bila pemain kalah, mungkin dia bisa ngelebag (jatuh pingsan, kelenger, terlentang tidak ingat diri). Karena itu permainan tersebut dinamakan ngelebag.<sup>46</sup>

#### 11. Dokding

Ialah permainan dengan dadu yang mukanya diberi gambar-gambar binatang, misalnya gambar kucing, babi, ular, katak, kera, dan lain-lain. Dadu tersebut bermuka 6 atau 8. Orang memasang pada kolom gambar binatang dari kertas atau karton yang digelar di atas tanah. Dadunya kemudian di kopyok atau dilempar keudara.

#### 12. Kletekan

Ialah permainan memakai alat semacam papan kayu pencuci, penuh ditebari paku-paku. Di ujung bawah terpampang sederetan angka-angka. Sebuah kelereng di lempar dari atas, yang meluncur berkelok-kelok ke bawah. Jika nomor taruhan cocok dengan nomor yang dikenai kelereng, dia mendapat hadiah 6-10 kali lipat taruhannya. Bunyi jalannya kelereng melanggar paku-paku ialah kletek-kletek. Itulah sebabnya permainan ini disebut kletekan

---

<sup>45</sup>*Ibid.*, h. 76

<sup>46</sup>*Ibid.*, h. 77

### 13. Silitan atau pantatan

Ialah permainan judi dengan uang logam. Uang tersebut dilempar ke atas. Bila jatuh dengan gambar (pribadi, umpama Diponogoro, gambar rumah atau binatang) di atas, disebut blang; pemainannya menang. Jika jatuh pada tulisan saja disebut okik; pemainnya kalah. Biasanya yang main ialah anak-anak pada waktu Idul Fitri. Sedang taruhannya berupa petasan atau kue-kue.<sup>47</sup>

### 14. Batu terasi

Taruhan batu terasi sering dilakukan oleh para penjual kecil di pasar. Sambil menunggu datangnya pembeli dan mengisi waktu senggang, mereka melumuri 5 atau 7 buah batu dengan campuran lem. selanjutnya para pemain meletakkan pasangan pada masing-masing batu. Tak lama kemudian hinggaplah seekor lalat pada salah satu batu dan kakinya melekat pada perekat terasi. Pemasang pada batu yang dihinggapi lalat tercepatlah yang memenangkan permainan.<sup>48</sup>

### 15. Judi *Online*

Judi *online* adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara. Ini merupakan jenis perjudian yang lagi marak-maraknya sekarang ini. Didalam judi *online* ini dapat ditemukan berbagai jenis perjudian. Cara bermainnya, pengumpulan uangnya dengan menggunakan media internet. Para pejudi akan diharuskan untuk melakukan deposit di muka sebelum dapat melakukan judi *online*. Hal ini berarti harus melakukan transfer uang kepada *admin website* judi sebagai deposit awal. Setelah petaruh mengirim uang maka akan mendapatkan sejumlah koin untuk permainan judi. Jika menang maka uang hasil taruhannya akan dikirim lewat transfer bank dan jika kalah maka koin akan berkurang. Adapun contoh judi online adalah:

---

<sup>47</sup>*Ibid.*, h. 79

<sup>48</sup>*Ibid.*, h. 80

- a. *Judi bola online* adalah kegiatan perjudian yang paling luas dan paling besar apabila dihitung-hitung bisa jutaan dolar perputaran uang setiap tahun dalam bisnis judi bola online ini. Pertandingan-pertandingannya meliputi pertandingan lokal sampai pertandingan internasional.
- b. *Poker* adalah permainan kartu bukan keberuntungan melainkan permainan upaya, akal, pemahaman yang mendalam, dan kombinasai menghitung, bergerak dihitung, menggertak dan menipu. Sehingga menuntut otak yang tajam menjadi pemenang.<sup>49</sup>

#### **E. Sangsi Perjudian**

Banyak negara melarang perjudian dan memberikan sanksi keras, disebabkan oleh pengaruh buruk yang ditimbulkan oleh perjudian antara lain berupa: kriminalitas, alkoholisme, kecanduan bahan narkotik, dan prostitusi/pelacuran. Namun demikian, kegiatan-kegiatan judi secara diam-diam dan ilegal terus berkembang dalam berbagai bentuk. Beribu-ribu agen judi dan berjuta-juta pemain juga ikut bertaruh dalam pertandingan, sport, dan pacuan. Walaupun permainan judi itu informal sifatnya, namun kenyataannya dilindungi oleh organisasi-organisasi dan oknum-oknum resmi. Biasanya ada backing berupa kekuatan bersenjata, centeng-centeng, kelompok tukang pukul sebagai pelindung dan penjamin, oknum-oknum pejabat, dan polisi.

Hukum pidana ialah hukum yang mengatur tentang pelanggaran-pelanggaran tentang kejahatan-kejahatan terhadap kepentingan umum, dimana perbuatannya diancam dengan hukuman yang merupakan suatu penderitaan atau siksaan.

---

<sup>49</sup><http://vanthehen.blogspot.co.id/2016/10/pengertian-judi-online-dan-peraturanya.html> 13  
April 2017

Dari definisi di atas dapat disimpulkan, bahwa hukum pidana itu bukanlah suatu hukum yang mengandung norma-norma yang baru, melainkan hanya mengatur tentang pelanggaran-pelanggaran dan kejahatan-kejahatan terhadap norma-norma hukum yang mengenai kepentingan umum.<sup>50</sup>

Tentang perjudian ini KUHP mempunyai dua pasal, yaitu pasal 303 dalam titel XIV buku II tentang “kejahatan melanggar kesopanan” dan pasal 542 dalam titel VI buku III tentang “pelanggaran mengenai kesopanan”.<sup>51</sup>

1. KUHP pada pasal 303 yakni:

- 1) Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:
  1. Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu.
  2. Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat untuk dipenuhinya sesuatu tata-cara.
  3. Menjadikan turut serta pada permainan judi seperti pencarian.
- 2) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencarian itu.
- 3) Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disana

---

<sup>50</sup>Kansel dan Cristine, *Latihan Ujian Hukum Pidana*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2013). h. 2.

<sup>51</sup>Wirjono Prodjodikoro, *Tindak-tindak Pidana Tertentu DI Indonesia*, (Jakarta: Eresco, 1974). h. 134.

termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.<sup>52</sup>

2. KUHP pada pasal 542 yakni:

KUHP pada pasal 542 telah diubah sebutannya menjadi pasal 303 bis, sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Perjudian (LN Tahun 1974 Nomor 55, TLN Nomor 304) yakni:<sup>53</sup>

- 1) Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah.
  1. Barang siapa menggunakan kesempatan main judi yang diadakan dengan melanggar ketentuan pasal 303.
  2. Barang siapa ikut serta main judi di jalan umum atau dipinggir jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi umum. Kecuali kalau ada izin dari penguasa yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu.
  3. Jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua tahun sejak ada pemidanaan yang telah tetap karena salah satu dari pelanggaran ini, dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau pidana denda paling banyak lima belas juta rupiah.<sup>54</sup>

Dari isi pasal pasal tersebut dapat disimpulkan, bahwa tidaklah dilarang suatu permainan judi yang dilakukan dalam suatu rumah dengan tidak dilihat dari jalan umum oleh orang-orang yang khusus diundang untuk itu.

Apabila undangan itu dapat diperoleh secara amat mudah, misalnya dengan membayar sejumlah uang saja, maka pemberian kesempatan main judi itu masuk dalam larangan. Adakalanya perjudian dilakukan oleh orang-orang yang menjadi

---

<sup>52</sup>KUHP dan KUHPA, (Jakarta: Restu Agung, 2007), h. 105

<sup>53</sup>Ermansjah Djaja, *KUHP Khusus Kompilasi Ketentuan Pidana dalam UU Pidana Khusus*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2009), h. 87.

<sup>54</sup>KUHP dan KUHPA, (Jakarta: Restu Agung, 2007) h. 107

suatu perkumpulan tertentu. Kini pun dapat dianggap masuk larangan. Apabila misalnya dapat dibilang setiap orang dapat menjadi anggota.<sup>55</sup>

Perjudian saat ini seiring perkembangan teknologi maupun kemajuan dan lebih modren. Yang sebelumnya diatur dalam KUHP bersifat umum. Dengan adanya perjudian *online* yang menggunakan teknologi informasi, dan telah diatur dalam undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang bersifat khusus maka mengesampingkan aturan yang umum.

Pengaturan *cyber crime* perjudian kini sudah tercantum da dalam Undang-undang ITE . undang-undang ini telah resmi dasahkan di DPR RI pada hari selasa, tanggal 25 Maret 2008.

Undang- undang ITE yang mengatur mengenai masalah perjudian yaitu terdapat pada BAB VII.

Pasal 27 ayat (2) :Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Pasal 34ayat (1): setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum memproduksi, menjual, mengadakan untuk digunakan, mengimpor, mendistribusikan, menyediakan atau memiliki:

- a. Perangkat keras atau perangkat lunak komputer yang dirancang atau secara khusus dikembangkan untuk memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 sampai dengan pasal 33.
- b. Sandilewat komputer, kode akses atau hal yang sejenis dengan itu ditunjukkan agar sistem elektronik menjadi dapat diakses dengan tujuan memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 sampai pasal 33.

---

<sup>55</sup>Wirjono Prodjikoro, *Tindak-tindap Pidana Tertentu Di Indonesia*, (Jakarta:Eresco, 1974), h. 135.



Pasal 34 Ayat (2): tindakan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) bukan tindak pidana jika ditujukan untuk melakukan kegiatan penelitian, pengujian sistem elektronik, untuk perlindungan sistem elektronik itu sendiri secara sah dan tidak melawan hukum.

Mengenai ketentuan pidana cyber crime perjudian terdapat pada bab XI pasal 45, yaitu:

Ayat (1):

setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 ayat(1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu milyar rupiah).

Ayat (2):

setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam pasal 28 ayat(1), atau ayat (2), dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu milyar rupiah).

Ayat (3):

setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam pasal 29 dipidana dengan pidana penjara paling lama 12 (dua belas) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 2.000.000.000,00 (dua milyar rupiah).<sup>56</sup>

---

<sup>56</sup> <http://vanthehen.blogspot.co.id/2016/10/pengertian-judi-online-dan-peraturanya.html> 13 april 2017

### BAB III

#### JUDI MENURUT ALQURAN

##### E. Penafsiran Judi

Dalam bahasa Arab judi biasa disebutkan dengan kata *qimar*. Menurut Munjid *qimar* diartikan dengan permainan yang menjanjikan bahwa yang menang akan mendapatkan sesuatu dari yang kalah.<sup>57</sup>

Allah SWT menggambarkan judi di dalam Alquran dengan kata *al maisir* yang berarti mudah, bukan dengan kata *ma'siru* yang berarti susah. Hal ini disebabkan karena seseorang tidak akan mau berjudi jika dia tahu bahwa dia akan kalah. Setiap orang yang bermain judi mau melakukan permainan ini dengan harapan akan menang.<sup>58</sup>

Para ulama sepakat bahwa *qimar* (perjudian) itu haram, namun Allah hanya menyebutkan *maisir* yang merupakan bagian dari perjudian, karena *qimar* tersebut dianalogikan kepada *maisir*. Padahal *maisir* itu hanya menjadi *qimar* (perjudian) bila pada unta saja.<sup>59</sup>

*Almaisir* adalah perjudian yang dilakukan oleh orang Arab dengan menggunakan anak panah.<sup>60</sup>

Kata *maisir* diambil dari kata *al yasr*, yaitu kewajiban untuk (memberikan) sesuatu kepada temannya. Dikatakan, *yasara lli kadza* (anu wajib bagiku), jika hal itu menjadi wajib, *fahuwa yaysir yasran* dan *maisiran*. Makna *al yaasir* adalah orang yang bermain dengan menggunakan anak panah. Terkadang dikatakan pula *yasara yaysiru*.

---

<sup>57</sup>Siradjuddin 'Abbas, *40 Masalah Agama*, (Jakarta: Pustaka Tarbiyah, 1981), h. 51

<sup>58</sup>Muhammad Mutawally Sya'rawi, *Tafsir sa'rawi*, Terj. Tim Safir al-Azhar, Cet. 1 (Medan: Duta Azhar, 2006), h. 34.

<sup>59</sup>Al Qurtubi, *Tafsir Al Qurtubi*, Terj. Fathurrahman, Cet. 1. (Jakarta: Pustaka Azzam, 2008), h. 117.

<sup>60</sup>*Ibid.*, h 118.

Yang dimaksud dengan *yasr* adalah orang yang bertaruh, dan orang yang berjudi dinamakan *maisir*.<sup>61</sup>

Mujahid, Muhammad bin Sirrin, Al Hasan, ibn Al Musayyab, Atha, Qatadah, Mu'awiyah bin Shalih, Thawus, Ali bin Abu Thalib dan Ibnu Abbas juga berpendapat bahwa setiap yang mengandung unsur perjudian, apakah itu berupa dadu maupun catur, semua itu adalah perjudian, bahkan permainan anak yang menggunakan buah pohon kenari dan dadu.

Al Azhari berkata, "*al maisir* adalah daging unta yang diperjudikan oleh mereka. Daging unta itu dinamakan *maisir* sebab ia dibagi menjadi beberapa bagian, seolah ia adalah tempat untuk dibagi-bagi. *Al Yasir* adalah orang yang menyembelih unta tersebut, sebab dialah yang membagi-bagikan daging unta itu." Al Azhari berkata, "inilah asal makna *al yaasir*. Selanjutnya, orang-orang yang bermain dengan menggunakan anak panah dan berjudi untuk daging unta disebut dengan *yaasiruun*. Sebab merekalah yang menyembelih unta itu, karena merekalah yang menjadi sebab atas hal itu.

Dalam kitab Ash-Shihaah tertera: *yasara al qaumu al jazuur*, yakni mereka menyembelih unta itu dan membagikan anggota tubuhnya.

Dikatakan, "*yasara al qaum* (orang-orang itu berjudi)," apabila mereka berjudi, dan "*rajulun yasarun wa yaasarun* (orang itu pejudi)." Dalam hal ini perlu dimaklumi bahwa makna *Yasarun* dan *Yaasarun* adalah sama. Jamaknya adalah *Aysar*.<sup>62</sup>

Jumhur ulama dari mazhab hanafi, maliki syafii dan hambali berpendapat bahwa unsur pernting dari *al-maisir* itu adalah taruhan. Dalam pandangan mereka, adanya taruhan ini merupakan *illat* (sebab) bagi haramnya *al-maisir* tersebut.

---

<sup>61</sup> Abu Ja'far Muhammad, *Tafsir Ath-Thobari*, Terj. Ahsan Askan, Cet. 1 (Jakarta: Pustaka Azzam, 2008), h. 591.

<sup>62</sup> Al Qurtubi, *Tafsir Al Qurtubi*, Terj. Fathurrahman, Cet. 1 (Jakarta: Pustaka Azzam, 2008), h. 118-119

Diriwayatkan, pernah terjadi pada Abdurrahman sebagaimana telah disebutkan dalam surah An-Nisa'. Abdullah bin Umar berkata, "Al Qasim bin Muhammad ditanya tentang permainan catur, apakah ia termasuk judi? Juga tentang permainan gaplek, apakah ia termasuk judi? Dia menjawab, "segala sesuatu yang dapat menutup dari ingat kepada Allah SWT dan dari shalat adalah *maisir*.<sup>63</sup>

Hosen, seorang ulama fiqih asal Indonesia, berpendapat bahwa yang dimaksud dengan *al-maisir* itu adalah permainan yang menggunakan unsur taruhan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih secara langsung atau berhadapan dalam suatu majelis (tempat).<sup>64</sup>

Memperhatikan berbagai definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa *maysir* adalah kegiatan atau permainan yang mengandung unsure taruhan, serta permainan yang melalikan diri dari mengingat Allah dan mengerjakan shalat. Permainan yang mengandung unsure taruhan itu, di Indonesia disebut dengan judi. Sementara taruhan yang dipasang dalam judi, pada dasarnya, adalah uang. Walaupun demikian, tak jarang yang dijadikan sebagai taruhan itu adalah benda-benda lain, bergerak atau tidak, dan juga bisa sesuatu yang bernilai benda, seperti jasa dan hak.

#### **F. Ayat-ayat Judi Dalam Alquran**

Dalam Alquran, kata *maysir* disebutkan sebanyak tiga kali, yaitu dalam surah Al-Baqarah(2) ayat 219, surah Al-Maidah(5) ayat 90 dan 91. Ketiga ayat ini menyebutkan beberapa kebiasaan buruk yang berkembang pada masa jahiliyah, yaitu *khamar*, *al-maysir*, *al-anshab* (berkorban untuk berhala), dan *al-azlam* (mengundi nasib dengan menggunakan panah).<sup>65</sup> Dengan penjelasan

---

<sup>63</sup> *Ibid.*, h. 696.

<sup>64</sup> Abdul Aziz Dahlan, *Ensiklopedi Hukum Islam*, (Jakarta: PT Ikhtiar Baru van Hoeve, 1996) h. 1054.

<sup>65</sup> *Ibid.*, h. 1054.

tersebut, sekaligus Alquran sesungguhnya menetapkan hukum bagi perbuatan-perbuatan yang dijelaskan itu.

Firman Allah dalam surah Al-Baqarah 219:

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ ۖ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنْفَعٌ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا ۚ وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْغَفْوُ ۚ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ﴿٢١٩﴾

*“mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: "Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya". dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah: " yang lebih dari keperluan." Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir”*

Firman Allah dalam surah Al Maidah Ayat 90-91:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَمُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾ إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقَعَ بَيْنَكُمْ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَن ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ ۖ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ ﴿٩١﴾

*“Hai orang-orang yang beriman, Sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah adalah termasuk perbuatan keji. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan.*

*Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sholat maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu).”*

### G. Asbabun Nuzul Ayat

Para ahli tafsir berbeda pendapat tentang sebab turunnya ayat ini.

**Pertama:** sebagian berkata, “Ayat tersebut turun karena sikap Umar, beliau menuturkan akibat buruk meminum khamar kepada Rasulullah SAW, dan memohon kepada Allah agar mengharamkannya.

Riwayat-riwayat yang sesuai dengan pendapat tersebut adalah:

Hannad bin As-Sariy menceritakan kepada kami, dia berkata: Waki menceritakan kepada kami dari Israil, dari Abu Ishaq, dari Maisarah, dia berkata, “Ya Allah, berikanlah kepada kami penjelasan yang terang mengenai *khamar*!” lalu turunlah firman Allah SWT:

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنْفَعٌ لِلنَّاسِ....

*“mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: "Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia....”* (Qs. Al Baqarah [2]: 219).

Dia (Maisarah) berkata: Umar lalu dipanggil, lalu dibacakan kepadanya ayat tersebut. Dia pun berkata, “Ya Allah, berikanlah kepada kami penjelasan yang terang mengenai *khamar*!” lalu berfirman Allah SWT:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَقْرَبُوا الصَّلَاةَ وَأَنْتُمْ سُكَرَىٰ حَتَّىٰ تَعْلَمُوا مَا تَقُولُونَ ...

*“janganlah kamu shalat, sedang kamu dalam keadaan mabuk, sehingga kamu mengerti apa yang kamu ucapkan”. (Qs. An-Nisa’ [4]:43)*

dia berkata: kala itu seseorang diperintahkan oleh Nabi untuk berseru setiap kali akan shalat, “janganlah orang yang mabuk mendekati sholat.”

Dia berkata: Umar lalu dipanggil, maka turunlah firman Allah SWT:

يَتَأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَمُ رِجْسٌ ....

*“Hai orang-orang yang beriman, Sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah adalah termasuk perbuatan keji.”*

Sampai firman Allah SWT, فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ “maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu).”

Setelah sampai, فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ “maka berhentilah kamu “(dari mengerjakan pekerjaan itu).” Umar berkata, “kami telah berhenti, kami telah berhenti.”

Hannad menceritakan kepada kami, dia berkata: Yunus bin Bakir menceritakan kepada kami, dia berkata: Abu Ma’syar Al Madani menceritakan kepada ku dari Muhammad bin Qais, dia berkata: ketika Rasulullah SAW datang ke Madinah, sekelompok orang, yaitu orang-orang yang biasa minum *khamar* dan makan dari hasil judi, datang kepada beliau. Mereka bertanya kepada beliau tentang hal itu. Lalu turunlah firman Allah SWT:

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنْفَعَةٌ لِلنَّاسِ ....

*“mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia.” (Qs. Al Baqarah [2]: 219).*

Mereka lalu berkata, “ini adalah keringanan, kita makan dari hasil judi dan minum khamar, lalu beristigfar kepada Allah atas perbuatan tersebut!”

Selanjutnya seseorang melakukan sholat maghrib, dia membaca ayat:

قُلْ يٰٓأَيُّهَا الْكَافِرُونَ ﴿١﴾ لَا أَعْبُدُ مَا تَعْبُدُونَ ﴿٢﴾ وَلَا أَنْتُمْ عٰبِدُونَ مَا أَعْبُدُ ﴿٣﴾

Katakanlah: "Hai orang-orang kafir,aku tidak akan menyembah apa yang kamu sembah, dan kamu bukan penyembah Tuhan yang aku sembah." (Qs. Al Kafirun [109]: 1-3)

tidak lebih dari itu, dan tidak mengetahui apa yang sedang dibacanya. Lalu turunlah firman Allah SWT:

يٰٓأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَقْرَبُوا الصَّلَاةَ وَأَنْتُمْ سُكَرَىٰ

"Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu shalat, sedang kamu dalam keadaan mabuk." (Qs. An-Nisa' [4] 43).

Akhirnya orang-orang meminum *khamar*, hingga datang waktu sholat dan mereka pun tidak meminumnya ketika akan sholat, sehingga mereka sholat dan mengetahui apa yang mereka baca. Demikianlah, sampai datang firman Allah SWT:

...إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَمُ رِجْسٌ...

"Sesungguhnya (meminum) *khamar*, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panahadalah termasuk perbuatan keji"

Sampai firman Allah SWT فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ "maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu)."

Mereka lalu berkata, "kami telah berhenti wahai Rabb!"



**Kedua:** Ada yang berpendapat bahwa sebab turun ayat ini adalah Sa'ad bin Abu Waqqas. Dia berseteru dengan seseorang tentang minuman milik mereka berdua, lalu orang tersebut memukulnya dengan dua tulang mulut unta, sehingga hidungnya sobek. Lalu turunlah firman Allah SWT tentang mereka berdua.

Riwayat-riwayat yang sesuai dengan pendapat tersebut adalah:

Muhammad bin Al Mutsanna menceritakan kepada kami, dia berkata: Muhammad bin Ja'far menceritakan kepada kami dari Simak bin Harb, dari Mush'ab bin Sa'ad, dari bapaknya, dia berkata: seorang lelaki Anshor membuatkan makanan, lalu dia mengundang kami. Kami lalu meminum *khamar* hingga mabuk. Kaum Anshor dan Quraisy lalu saling membanggakan diri. Anshor berkata, “kami lebih utama daripada kalian!”

Perawi berkata: seorang lelaki Anshor mengambil dua tulang unta dan memukul hidung Sa'ad dengannya sampai sobek. Lalu turun firman Allah SWT:

يَتَأْتِيهِمُ الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ ....

“Hai orang-orang yang beriman, Sesungguhnya (meminum) *khamar*, berjudi....”

**Ketiga:** Ada yang berpendapat, “ayat tersebut turun berkaitan dengan dua kabilah Anshor.”

Riwayat yang sesuai dengan pendapat tersebut adalah:

Al Husain bin Ali Ash-Shuddai menceritakan kepada kami, dia berkata: Hajjaj bin Al Minhal menceritakan kepada kami, dia berkata: Rabiah bin Kultsum menceritakan kepada kami dari Jubair, dari bapaknya, dari Said bin Jubair, dari Ibnu Abbas, dia berkata: ayat yang mengharamkan *khamar* pada awalnya turun berkaitan dengan dua kabilah Anshor yang telah meminumnya. Lalu ketika mereka mabuk, sebagian dari mereka mengolok-olok sebagian lainnya. Kemudian setelah mereka sadar, salah seorang diantara mereka melihat

bekas di muka dan jenggotnya, lalu berkata, “saudaraku si Fulan telah melakukan hal ini kepadaku, padahal sebelumnya tidak ada iri dan dengki diantara mereka berdua, demi Allah, seandainya dia sayang padaku, tidak mungkin dia melakukannya!” akhirnya timbullah kebencian diantara mereka. Oleh karena itu, turunlah firman Allah SWT:

....إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ....

“*Sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi*” sampai ayat “*maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu).*”

**Keempat:** Ada yang berpendapat bahwa sebab turunnya ayat ini adalah judi, bukan karena mabuk minuman *khamar*, oleh karena itu Allah SWT melarang perjudian.

Riwayat yang sesuai dengan pendapat tersebut adalah:

Bisyar menceritakan kepada kami, dia berkata: Jami' bin Hammad menceritakan kepada kami, dia berkata: Yazid bin Zurai menceritakan kepada kami, Bisyar berkata: sungguh, aku mendengarnya dari Yazid, dan dia menceritakan kepadaku, dia berkata: Said menceritakan kepada kami dari Qatadah, dia berkata, “ada seseorang pada masa jahiliyyah berjudi dengan menjadikan keluarganya dan hartanya sebagai taruhannya. Oleh karena itu, terkadang seseorang duduk dengan rasa sedih dan terampas ketika melihat hartanya berpindah tangan kepada orang lain. Hal itu akhirnya menimbulkan kebencian dan permusuhan diantara mereka. Allah SWT pun melarang hal itu, karena Allah SWT pasti lebih mengetahui yang maslahat bagi makhluk-Nya.

Abu Ja'far berkata: pendapat yang benar adalah, Allah SWT telah menamakan berbagai perkara dalam ayat tersebut dengan *rijsan* (sesuatu yang kotor), dan memerintahkan hamba-Nya untuk meninggalkannya.

Para ulama tafsir berbeda pendapat tentang sebab turunnya ayat tersebut, bisa saja kita mengatakan bahwa ayat ini turun karena doa Umar tentang *khamar*.

Bisa pula karena peristiwa yang menimpa Sa'ad dengan orang Anshor ketika mereka berdua sedang mabuk. Atau karena musibah yaang terjadi terhadap salah seorang diantara mereka ketika hartanya hilang lantaran judi, dan pertikaian yang disebabkan olehnya. Kami sama sekali tidak memiliki dalil, sehingga bisa mengatakan bahwa salah satu pendapat diantaranya adalah pendapat yang paling kuat. Hanya saja harus dicatat, apapun sebabnya, perintah dalam ayat tersebut wajib atas seluruh *mukallaf*, walaupun mereka tidak mengetahui sebab turunnya ayat ini.

Jelasnya *khamar*, judi, menyembelih untuk berhala, dan mengadu nasib dengan anak panah, merupakan perbuatan keji dan termasuk amalan syetan, sehingga wajib hukumnya bagi semua *mukallaf* yang mendapatkan ayat ini untuk meninggalkan semua perkara tersebut, sebagaimana Allah SWT menegaskan dalam firmanNya:

فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

“Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan.”<sup>66</sup>

## H. Jenis-jenis Perjudian Dalam Islam Beserta Hukumnya

### 1. Dadu

Perkataan “*nirdasyir*” adalah kata campuran dari bahasa Arab “*nird*” (dadu) dengan bahasa Persi “*syir*” (indah-manis). Ini pada mulanya adalah permainan judi orang besar Persia, yaitu gundu yang dibuat dengan warna-warna yang bagus sekali.<sup>67</sup> Dadu adalah satu potongan kecil dari tulang, atau kayu yang mempunyai enam sisi, setiap sisinya terdapat titik yang berurutan dari satu sampai enam, dan merupakan keseluruhan yang terbagi dimana

---

<sup>66</sup> Abu Ja'far Muhammad, *Tafsir Ath-Thobari*. Terj. Ahsan Askan, Cet. 1 (Jakarta: Pustaka Azzam, 2008), h. 363-372.

<sup>67</sup> Siradjuddin 'Abbas, *40 Masalah Agama*, (Jakarta: Pustaka Tarbiyah, 1981), h. 57.

kumpulan titik pada dua sisi yang berhadapan berjumlah tujuh. Cara permainan dadu itu di hamburkan ke meja panjang yang dinamai “*thawalah*” petak dadu yang di atas itulah yang menang, dan sekalian orang yang tepat terkaannya menanglah ia dan yang tidak tepat kalahlah ia.

Ulama sepakat atas haramnya bermain dadu dengan taruhan atau dengan mempersyaratkan adanya uang. Adapun jika tidak mempersyaratkan uang hukumnya menjadi suatu kontroversi. Sebagian mengharamkan secara mutlak, baik dengan taruhan ataupun tidak. Ulama yang menetapkan haram adalah al-Khithabi, al-Baihaqi, Ibn al-Bar, al-Qurthubi, al-Hafidz al-Munziri, dan Ibn Qudamah.<sup>68</sup>

Sebagian lagi menganggapnya sebagai dosa besar, mereka antara lain: Ibn Hajar al-Haitami, al-Nawawi, dan Imam Haramain. Sebagian lainnya mengatakan bahwa hal tersebut adalah makruh, dan ini adalah mazhab sebagian pengikut Syafi’i seperti Ibn Ishaq al-Marwazi, Asfariyyin (diceritakan dari) Ibn Khairan, dan dipilih oleh Abu al-Thayyib. Sementara yang lain mengatakan adalah dosa kecil, mereka adalah dari mazhab Rafi’i dan al-Ghazali. Sebagian lain membedakan antara wilayah yang memuliakan itu maka ditolak kesaksian pemainnya, dan wilayah yang tidak memuliakannya maka tidak ditolak dengannya kesaksian pelakunya. Dan itu jika tanpa taruhan dari kedua pihak yang salah satunya.<sup>69</sup>

An-Nawawi menuturkan dalam syarah muslim pada bab keharaman permainan dadu yang diputar, dengan mengambil hadis Buraidah bahwa Rasulullah SAW. Bersabda: “*barang siapa bermain dadu dengan diputar seakan seperti membenamkan tangannya ke dalam daging babi*”. Menurut al-Nawawi hadis ini menjadi landasan argumen bagi pengikut madzhab Syafi’i. ia kemudian juga mengatakan. “adapun hukum permainan dadu ada dua

---

<sup>68</sup>Said Agil Husin Al Munawar, *Membangun Metodologi Ushul Fiqh*, (Jakarta: Ciputat Press, 2004) h. 370.

<sup>69</sup>*Ibid.*, h. 371.

macam: makruh dan haram, yang shahih adalah yang mengharamkan. Dan rahasia penyerupaan ini adalah wa Allahu a'lam. Sesungguhnya orang yang bermain dadu ketika maksudnya sekedar bermain ia makan harta batil yang haram seperti haramnya daging babi dimana seakan ia menuju kearah taruhan, dan ia mengira bahwa ia mendapat manfaat padahal seperti perantara memakan daging babi dan menyembelihnya. Dan Nabi saw. Menganalogikan orang yang bermain dadu tersebut dengan orang yang membenamkan tangannya ke daging dan darah babi. Hal ini merupakan proses makan, seperti halnya orang yang bermain dadu merupakan awal dari makan harta. Memakannya adalah sama dengan makan daging babi. Orang yang menjauhi keharaman akan menjauhi memakan daging babi. Sumber utama lain tentang hal ini adalah sabda Rasul saw. Yang diriwayatkan oleh Imam Ahmad dan Abu Daud dari hadis al-Mughirah ibn Syu'bah (barang siapa yang menjual khamar, seakan ia memotong-motong babi. Penyamaan hadis ini, yaitu antara menjual khamar dan memotong-motong daging babi untuk dijual atau dimakan, karena keduanya adalah benda yang dianggap kotor melalui nash Alquran, maka keduanya sama diharamkan.<sup>70</sup>

Ibn Qotadah mengatakan: “permainan tanpa adanya taruhan dari kedua belah pihak, atau salah satunya hukumnya ada yang mengharamkan dan ada yang membolehkan. Adapun yang mengharamkan permainan dadu ini adalah Abu Hanifah dan mayoritas rekanan imam syafi'i, sementara sebagian menyatakan permainan itu makruh.”

Imam syafi'I menulis dalam *al-Umm*: Aku memakruhkan permainan dadu berdasarkan khabar, yaitu hadis riwayat Buraidah yang terdahulu.<sup>71</sup>

Imam adz-Dzahabi menuturkan: Mereka sepakat atas haramnya permainan dadu, dengan berdasar Rasulullah saw yang melarangnya. Ia berkata: Judi adalah taruhan dengan apapun juga, dengan dadu, catur, telur

---

<sup>70</sup>*Ibid.*, h. 372.

<sup>71</sup>*Ibid.*, h. 373.

dan lainnya, dan itu termasuk memakan harta orang dengan cara batil yang dilarang, firman Allah SWT:

وَلَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ وَتُدْلُوا بِهَا إِلَى الْحُكَّامِ لِيَأْكُلُوا فَرِيقًا مِّنْ

أَمْوَالِ النَّاسِ بِالْإِثْمِ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ ﴿١٨٨﴾

*“dan janganlah sebahagian kamu memakan harta sebahagian yang lain di antara kamu dengan jalan yang bathil dan (janganlah) kamu membawa (urusan) harta itu kepada hakim, supaya kamu dapat memakan sebahagian daripada harta benda orang lain itu dengan (jalan berbuat) dosa, padahal kamu mengetahui.” (Qs. Al-Baqarah[2] 188).*

Di dalam shahih Bukhari, Nabi saw bersabda: *“barang siapa berkata kepada temannya kemarilah aku bertaruh untukmu maka bershadaqahlah”*. Ia berkata: jika perkataan itu murni maka diwajibkan untuk *kafarah* atau *shadaqoh*. Maka apa sangkaanmu dengan perbuatan itu?

Ramli dalam *“nihayah al-Muhtaj”* berkata: diharamkan permainan dadu adalah benar berdasarkan hadis riwayat Muslim: *“barang siapa bermain dadu maka ia telah menantang Allah dan Rasul-Nya.*

Az-Dzaila’i menyebutkan dalam Syarh *“al-Kunuz”*: *“bahwa permainan itu sendiri menyebutkan fasiq dan ditolak kesaksiannya, karena kesaksian dicela secara jelas oleh hadis, dan bagaimana mungkin orang yang dicela dianggap adil.”*

Abu Ishaq al-Syarazi dalam *“al-Muhadzab”* berkata: permainan dadu adalah haram, dan menyebabkan ditolak kesaksian pemainnya.<sup>72</sup>

Ibn Qudamah berkata dalam *“al-Syarh al-Kabir”* setelah menuturkan hadis Abu Musa dan Buraidah dan sesungguhnya sai’d ibn Zubair jika melewati pemain-pemain dadu ia tidak memberikan salam kepadanya. Jika ini

---

<sup>72</sup>*Ibid.*, h. 374.

ditegaskan, maka barang siapa yang secara kontinyu bermain dadu maka ia tidak diterima kesaksiannya, baik bermainnya dengan taruhan maupun tidak. Itulah pendapat Abu Hanifah, Malik dan yang nampak pada mazhab Syafi'i.<sup>73</sup>

Kesimpulannya, dari apa yang disepakati mayoritas ulama adalah haram mutlak, baik dengan taruhan atau tidak. Adapun pendapat yang dikemukakan Syafi'iyah, tidak bisa dijadikan hijjah.<sup>74</sup>

Adapun pendapat yang dianut Rafi'i dan al-Ghazali perbuatan itu adalah dosa kecil, al-Baliqini menentanginya dengan berkata: jika pendapat yang shahih adalah yang dikuatkan oleh yang paling banyak, maka al-Muhamali telah mengutip dari umumnya pengikut Syafi'i bahwa hal tersebut merupakan dosa besar. Al-Mawardi menyebutkan dari yang paling banyak dan ia mengatakan bahwa itu adalah benar.

Adapun yang membedakan bahwasanya sesuai kondisi yang berpendapat perlunya mempertimbangkan adat istiadat suatu wilayah, maka yang memuliakannya ditolak kesaksiannya dengan satu kali saja, dan jika tidak pernah maka tidak. Dan perbedaan ini sangat lemah alasannya. Berdasarkan pendapat tersebut perbuatan itu merupakan dosa kecil ketika tanpa taruhan, dan jika dengan taruhan maka tanpa bisa dibantah merupakan dosa besar.<sup>75</sup>

## 2. Catur

Catur diambil dari kata *al-masyathirah* dan *al-muqasamah* karena setiap dari dua sisinya mempunyai bagian yang menjadi bagian dari permainan. Cara permainannya yaitu dimainkan oleh dua orang berhadapan di depan papan catur yang terdiri dari 64 kotak berwarna dua, warna pertama berwarna putih dan yang lain berwarna hitam. Warna putih diletakkan di sisi kanan salah satu pemain, dan setiap tempat ada 16 anak catur yang dimainkannya. Delapan diantaranya adalah yang kecil, dinamakan pion dan

---

<sup>73</sup>*Ibid.*, h. 375.

<sup>74</sup>*Ibid.*, h. 376.

<sup>75</sup>*Ibid.*, h. 377.

diletakkan pada barisan kedua dari sisi setiap pemain. Sedang yang delapan lainnya berbeda namanya, yaitu raja, ratu, menteri, kuda dan benteng, kedelapan ini diletakkan di barisan pertama dari sisi pemain. Kemudian anak catur tersebut digerakkan sesuai dengan peraturan yang ada. Anak catur akan keluar dari arena jika ada yang memakannya, yaitu dengan menggerakkannya dengan peraturan yang ada. Maksud dari permainan ini adalah menyerang raja hingga tidak bisa bergerak (skak mati) dengan mengepungnya.

Mayoritas ulama sepakat diharamkannya permainan catur dengan taruhan. Al-Baihaqi mencelanya dalam “*al-Syu’b*”, al-Halis seperti dalam “*Umdah al-Muhtaj*”, al-Haistimi seperti dikemukakan dalam “*az-Zawazir*”, Adz- Dzahabi dalam “*al-Kabair*”, al-Mawardi dalam “*al-Inshaf*”, Ibn Taimiyah dalam “*Majmu’ al-Fatawa*” dan “*Mukhtasar al-Fatawa al-Mishriyah*”, as-Sakhawi dalam “*al-‘Umdah*”.<sup>76</sup>

Dalam tafsirnya al-Qurthubi mengatakan, diceritakan dari Yunus dari Asyhab, berkata: dia bertanya kepada Malik tentang permainan catur, termasuk permainan yang batil, dan semua jenis permainan catur adalah negatif.

Ibnu Qudamah berkata: permainan catur disamakan dengan permainan dadu, akan tetapi keharaman permainan dadu lebih keras karena adanya nash, keharaman permainan catur dianalogikan dengan keharaman permainan dadu.

Para ulama berselisih pendapat tentang status keharaman permainan catur apabila formatnya dalam permainan judi. Jumhur berpendapat bawa keharaman permainan catur dianalogikan dengan bermain dadu, baik dengan barang taruhan maupun tidak. Sebagian pengikut Syafii membolehkan permainan catur ini, bila tanpa barang taruhan, karena di dalam permainan ini terdapat nilai-nilai positif, seperti merangsang ketajaman berfikir, kecerdasan

---

<sup>76</sup>*Ibid.*, h. 378.



pemahaman, dan sebagai latihan strategi berperang, dan nilai positif yang lainnya.<sup>77</sup>

Sebagian pengikut Syafii menganggap mubah permainan catur ini, karena tidak ada pelanggaran sedikitpun, akan tetapi ketetapan hukum permainan catur ini adalah sangat makruh, sebagaimana pendapat al-Ghazali dan Nawawi dalam kitab “Ihya’ Ulumuddin”: “...di balik hukum kemubahan permainan catur ini, tetapi tepatnya adalah makruh dengan makruh yang sangat...”.<sup>78</sup>

Ibnu Qudamah berkata di dalam *Al-Mughni*: adapun catur itu, maka keharamannya adalah seperti *nard*, hanya saja *nard* itu lebih kuat keharamannya.

Diriwayatkan dari Abu Hurairah, sa’id Ibn Musayyah dan Sa’id bin Zubair bahwa mereka memperbolehkannya. Mereka berdalil bahwa yang menjadi pokok itu adalah kebolehan. Sedang *nash* yang mengharamkannya tidak ada, dan ia termasuk pengertian yang *dinash* keharamannya, dengan demikian ia tetap halal.<sup>79</sup>

Ibnu Qoyyim berpendapat bahwa bermain catur adalah termasuk tipe/jenis permainan dadu yang hukumnya adalah haram, seperti dalam bentuk barang taruhan. Adapun bila tidak menggunakan barang taruhan, maka boleh menurut jumbuh. Sedangkan Imam Mialik dan pengikutnya, Abu Hanafiah dan pengikutnya, Imam Ahmad dan mayoritas *tabiin* cenderung membolehkan permainan catur ini. Imam Syafii mengharamkan permainan dadu, yang menjadi alasan pengharaman perjudian, akan tetapi dia tidak menjelaskan secara mendetail, sehingga belum jelaslah keharaman catur ini, sebagian

---

<sup>77</sup>*Ibid.*, h. 379.

<sup>78</sup>*Ibid.*, h. 380.

<sup>79</sup>Sayyid Sabiq, *Fikih Sunnah*, (Bandung: PT Alma’rif, 1987). h. 152.

ulama pengikut Syafii mengharamkan bermain catur, sebagian berpendapat makruh, dan tidak sampai kepada pendapat yang mengharamkan.<sup>80</sup>

Selanjutnya mereka berselisih pendapat sebab-sebab pengharaman permainan catur, apakah karena di dalamnya terdapat unsur judi, serta memakan harta dengan cara yang batil? Apabila permainan ini tidak bernuansa judi maka hukumnya adalah boleh. Akan tetapi pendapat ini bertentangan dengan *nash* dan *qiyas*. Sedangkan keharaman bermain catur karena adanya unsur negatif. Maka apabila bernuansa judi, maka keharamannya dianalogikan dengan keharaman minuman keras, yakni dapat menimbulkan benih permusuhan dan kebencian, menghalangi/memalingkan dari aktifitas zikir kepada Allah, mempengaruhi disiplin shalat, dan mencari harta dengan cara yang batil. Pengharaman permainan catur sebagai usaha preventif terhadap adanya kecenderungan dan kecanduan berjudi. Efek-efek negatif tersebut disebabkan karena adanya hasrat untuk menang dalam taruhan, dan memakan harta dengan cara yang batil. Inilah pendapat yang paling benar sesuai dengan asas pokok syariat.<sup>81</sup>

Pengikut Syafii membolehkan permainan catur karena terdapat unsur-unsur positif seperti merangsang daya imajenasi, menajamkan pemahaman, dan sebagai ajang latihan strategi berperang, dan lain sebagainya. Selain unsur-unsur positif dari permainan catur, permainan ini juga memiliki unsur-unsur negatif, seperti menyia-nyiakan waktu, mengesampingkan waktu shalat karena keasikan bermain, menimbulkan benih-benih permusuhan dan kebencian diantara pemain. Hal ini dikarenakan salah seorang pemain menginginkan kemenangan atas lawannya, yang menimbulkan potensi permusuhan.<sup>82</sup>

---

<sup>80</sup>Said Agil Husin Al Munawar, h. 380

<sup>81</sup>*Ibid.*, h. 381.

<sup>82</sup>*Ibid.*, h. 382.

Setiap manfaat dari catur walaupun sedikit, tetap disebut manfaat positif. Walaupun ada hakikat yang bernilai negatif di dalamnya lebih besar akan tetapi tidak menghilangkan unsur manfaat tersebut. Oleh karena itu unsur-unsur negatif/merusak tersebut harus dihilangkan sebagian atau secara total, selama unsur positif itu masih ada.<sup>83</sup>

Bagi seorang mukallaf jika sering/mengeluti permainan ini, dikhawatirkan suatu yang makruh akan menjadi suatu kebiasaan, sehingga membuatnya berpaling dari jamaah, melalaikan waktu sholat, dan lain sebagainya. Hal ini dilarang secara syara' karena termasuk perbuatan keji dan orang-orang fasik tidak diterima kesaksiannya. Kebiasaan seseorang untuk bermain catur ini akan menjadikan cacat terhadap keadilannya sehingga ditolak kesaksiannya. Dan jika tidak menjadi sebuah kebiasaan maka tidaklah tercela keadilannya.<sup>84</sup>

Dinukil dari pendapat Muhammad Ibn Al-Hukm tentang permainan judi dan catur. Apabila terlalu sering bermain dan menjadi suatu kebiasaan, yang menyebabkan dia meninggalkan jamaah, maka kesaksiannya tidak diterima. Begitu pula permainan ini bertentangan dengan norma kehormatan, menimbulkan stigma negatif, dan lain sebagainya.

Oleh karena itu As-Syathiby berkesimpulan bahwa makruh secara parsial dan haram secara keseluruhan (komprehensif).<sup>85</sup>

Yunus bin Abdul A'la menceritakan kepadaku, ia berkata: Ibnu Wahhab menceritakan kepada kami, ia berkata: Yahya bin Abdullah memberitahukan kepadaku, dari Ubaidillah bin Umar bahwa dia mendengar Ibnu Ubaidillah berkata kepada Qashim bin Muhammad permainan dadu termasuk perjudian, apa pendapatmu tentang catur? Maka Al Qashim berkata:

---

<sup>83</sup>*Ibid.*, h. 383.

<sup>84</sup>*Ibid.*, h. 384.

<sup>85</sup>*Ibid.*, h. 385.

semua yang melalaikan dari dzikir kepada Allah dan Shalat adalah termasuk perjudian.<sup>86</sup>

### 3. Azlam

*Azlam* adalah termasuk salah satu jenis permainan judi. Pada zaman dahulu masyarakat Arab menyembelih seekor unta dan membagi-bagikannya menjadi 28 bagian. Mereka kemudian membawa 7 buah panah, yang masing-masing bertuliskan nama dan tanda tersendiri. Panah pertama dinamakan *fadz* yang jika didapat si pememnang hanya mendapat satu bagian saja. Panah kedua namanya *tauam*, yang jika didapat berarti mendapat dua bagian. Panah ketiga dinamakan *raqib*, yang jika didapat berarti mendapat tiga bagian. Panah keempat namanya *hils*, yang jika didapat maka dia akan mendapat empat bagian. Panah kelima namanya *nafir*, yang jika didapat dia akan mendapat lima bagian. Panah keenam namanya *musbil*, yang jika didapat dia akan mendapatkan enam bagian. Dan yang terakhir adalah *mu'alla* yang jika didapat dia akan mendapatkan tujuh bagian. Ada juga tiga panah lain yang bernama *munihi*, *safih*, dan *waghdu*. Yang jika diperoleh maka diwajibkan untuk membayar harga korban tersebut. Inilah perbuatan yang dimaksud perbuatan yang dikategorikan perbuatan syetan.<sup>87</sup>

Pada zaman zahiliyah, seseorang yang tidak amau ikut permainan ini dikatakan "*baram*" artinya "*bakhil*" (pelit), karena tidak mau menyumbang kepada fakir miskin. Hadiah dari permainan tersebut, nantinya akan dibagi-bagikan kepada fakir miskin.<sup>88</sup>

Jumhur ulama dari mazhab Hanafi, Maliki, Syafii dan Hambali berpendapat bahwa unsur pernting dari *al-maisir* itu adalah taruhan. Dalam pandangan mereka, adanya taruhan ini merupakan *illat* (sebab) bagi haramnya

---

<sup>86</sup>Tafsir Ath Thobari..., h. 594.

<sup>87</sup>Muhammad Mutawally Sya'rawi, *Tafssir Sa'rawi*, (Medan: Duta Azhar, cetakan pertama, 2006), h. 37.

<sup>88</sup>Siradjuddin 'Abbas, *40 Masalah Agama*, (Jakarta: Pustaka Tarbiyah, 1981), h. 59.

*al-maisir* tersebut. Oleh karena itu setiap permainan yang mengandung unsur taruhan adalah *al-maisir* dan hukum melakukannya adalah haram.<sup>89</sup>

Mujahid, Muhammad bin Sirin, Al Hasan, Ibnu Al Musayyab, Atha', Qotadah, Muawiyah bin Shalih, Thawus, Ali bin Abu Thalib dan Ibnu Abbas juga berpendapat bahwa setiap yang mengandung (unsur) perjudian. Apakah itu berupa dadu maupun catur, semua itu adalah perjudian, bahkan permainan anak yang menggunakan buah pohon kenari dan dadu.

Malik berkata, “*maisir* itu ada dua bagian: *maisir* permainan dan *maisir* perjudian. *Maisir* permainan adalah permainan dadu, catur dan semua jenis kesenangan. Sedang *maisir* judi adalah sesuatu yang menjadi taruhan orang-orang.”<sup>90</sup>

#### 4. Menjual Daging

Malik meriwayatkan dalam kitab *al muwaththa* “dari Daud bin Husain, bahwa dia mendengar Sa'id bin Al Musayyab berkata, di antara judi orang-orang jahiliyyah adalah menjual daging (yang sudah bernilai) dengan seekor kambing atau dua ekor kambing.”

Menurut Imam Malik dan mayoritas sahabatnya, perbuatan seperti itu tergolong dalam (jual-beli) satu jenis. Menurutnya, ini termasuk jual beli *muzaabanah*, *gharaar* dan perjudian. Sebab ia tidak tahu apakah hewan itu memiliki daging seperti daging yang diberikan, apakah daging kurang atau lebih. Sedangkan menjual daging dengan daging tidak diperbolehkan bila ada kelebihan.

Dengan demikian, menjual hewan dengan daging adalah seperti menjual daging yang tersembunyi di balik kulit, jika satu jenis. Menurut mereka, binatang yang sejenis adalah unta, sapi, kambing, kijang, *wa'l*

---

<sup>89</sup> Abdul Aziz Dahlan, *Ensiklopedi Hukum Islam*, (Jakarta: PT Ikhtiar Baru van Hoeve, 1996) h. 1054

<sup>90</sup> Al Qurtubi, *Tafsir Al Qurtubi*, (Jakarta: Pustaka Azzam, Cetakan Pertama, 2008) h. 119

(sejenis kambing) dan semua binatang liar. Lebih jauh, semua binatang berkaki empat adalah termasuk sejenis.

Dalam kondisi bagaimanapun, hewan yang berasal dari kelompok dan jenis ini tidak boleh dijual dengan sesuatu yang sama, yaitu (kesamaannya dalam hal) dagingnya. Sebab menurut Imam Malik, ini termasuk *muzabanah*.<sup>91</sup> Seperti menjual anggur kering dengan anggur, minyak zaitun dengan minyak, dan lain-lainnya. Menurut Imam Malik, semua burung adalah satu jenis. Demikian pula dengan ikan dan yang lainnya.

Asy-Syafi'i dan para sahabatnya serta Laits bin Sa'd berkata, "tidak boleh menjual daging dengan hewan dalam kondisi bagaimanapun, baik sejenis antara daging dan hewan tersebut, atau berbeda jenis." Dasarnya adalah keumuman hadis di atas. Diriwayatkan dari Ibnu Abbas bahwa beberapa ekor unta disembelih pada masa kekhalifahan Abu Bakar Ash-Shiddiq. kemudian dagingnya dibagi ke dalam sepuluh bagian. Seorang lelaki kemudian berkata, "berikanlah bagian darinya kepadaku dengan imbalan seekor kambing." Abu Bakar berkata, "ini tidak boleh." Asy-Syafii berkata, "saya tidak tahu ada sahabat yang menyalahi Abu Bakar dalam hal itu."

Abu Umar berkata, "diriwayatkan dari Ibnu Abbas bahwa dia memperbolehkan menjual seekor kambing dengan imbalan daging." Namun riwayatnya tidak kuat.

Abdurrazaq meriwayatkan dari Sa'id bin Al Musayyab, bahwa dia memakruhkan menjual binatang hidup dengan imbalan binatang yang sudah mati. Maksudnya kambing yang sudah disembelih dengan kambing yang masih hidup.

Sufyan berkata, "kami tidak menganggap itu masalah."

---

<sup>91</sup>*Ibid.*, h. 120

Al Muzanni berkata, “jika hadis tentang menjual hewan dengan imbalan daging itu tidak sah, maka *qiyas* membolehkannya. Tapi jika hadis itu sah, maka *qiyas* batal dan *atsar* itu diikuti.”

Abu Umar berkata, “para ulama kufah memiliki banyak argumentasi yang membolehkan menjual daging dengan imbalan hewan, baik dari *qiyas* maupun logika. Hanya saja, jika *atsar* itu sah maka *qiyas* dan logika pun batal.”<sup>92</sup>

Imam Malik meriwayatkan dari Yazid bin Aslam, dari sa’id bin Al Musayyab, bahwa Rasulullah SAW melarang menjual hewan dengan daging.

Abu Umar berkata, “saya tidak tahu kalaw hadits itu *mutashil* (bersambung) dari Nabi melalui jalur *tsabit*.” Di lain pihak, beberapa *sanad* yang paling baik untuk hadis ini adalah *mursal* Sa’id bin Al Musayyab, kemudian dia menemukan bahwa hadits-hadits tersebut atau sebagian besarnya adalah *shahih*.

Oleh karena itulah Asy-Syafi’i menganggap makruh menjual beberapa jenis hewan dengan beberapa jenis daging, sesuai dengan zahir dan keumuman hadis tersebut. Sebab tidak ada *atsar* atau *ijma’* yang mengkhususkan hadits yang umum ini. Selain itu, Asy-Syafi’i berpendapat bahwa *nash* tidak boleh *ditakhsiskan* dengan *qiyas*.<sup>93</sup>

## 5. SMS Berhadiah

Yang dimaksud SMS berhadiah adalah suatu model pengiriman SMS mengenai berbagai masalah tertentu, yang disertai dengan janji pemberian hadiah, baik melalui undian ataupun melalui akumulasi jumlah pengiriman SMS yang paling tinggi, sementara biaya pengiriman SMS di luar ketentuan normal, dan sumber hadiah tersebut berasal dari akumulasi hasil perolehan SMS dari peserta atau sebagiannya berasal dari sponsor.

---

<sup>92</sup>*Ibid.*, h. 121

<sup>93</sup>*Ibid.*, h. 122

1. SMS berhadiah hukumnya haram karena mengandung unsur judi (*maysir*), *tabzir*, *gharar*, *dharar*, *ighra'*, dan *israf*.

- a. *Tabzir* yaitu permainan SMS berhadiah cenderung membentuk perilaku *mubadzir* yang menyia-nyiakan harta dalam kegiatan yang berunsur maksiat. Allah berfirman dalam surah Al-A'raf [7]: 31 yang berbunyi:

....وَلَا تُسْرِفُوا إِنَّهُ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِينَ

“... dan janganlah berlebih-lebihan. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebih-lebihan.” (Qs. Al-A'raf [7] 31).

- b. *Gharar* yaitu permainan yang tidak jelas, dimaksudkan untuk mencari keuntungan sebesar-besarnya oleh produsen/penyedia jasa melalui trik pemberian hadiah atau bonus. Allah berfirman dalam surah Al-Muddatstsir [74]: 6 yang berbunyi:

وَلَا تَمْنُنْ تَسْتَكْثِرُ

“dan janganlah kamu memberi (dengan maksud) memperoleh (balasan) yang lebih banyak.” (Al-Muddatstsir [74]: 6)

- c. *Dharar* yaitu membahayakan orang lain akibat dari permainan judi terselubung yang menyesatkan dengan pemberian hadiah kemenangan di atas kerugian dan kekalahan yang diderita oleh peserta lain.
- d. *Ighra'* yaitu membuat angan-angan kosong dimana konsumen dengan sendirinya akan berfantasi-ria mengharap mendapat hadiah yang menggiurkan. Akibatnya menimbulkan mental



malas bekerja karena untuk mendapatkan hadiah tersebut cukup dengan menunggu pengumuman.

- e. *Israf* yaitu pemborosan, dimana peserta mengeluarkan uang di luar kebutuhan yang wajar. Allah berfirman dalam surah Al-Isra' [17]: 26-27:

....وَلَا تُبْذِرْ تَبْذِيرًا ﴿٢٦﴾ إِنَّ الْمُبْذِرِينَ كَانُوا إِخْوَانَ الشَّيَاطِينِ ۚ

وَكَانَ الشَّيْطَانُ لِرَبِّهِ كَفُورًا ﴿٢٧﴾

*“... dan janganlah kamu menghambur-hamburkan (hartamu) secara boros. Sesungguhnya pemboros-pemboros itu adalah saudara-saudara syaitan dan syaitan itu adalah sangat ingkar kepada Tuhannya.” (Al-Isra' [17]: 26-27)*

2. SMS berhadiah yang diharamkan dapat berbentuk bisnis kegiatan kontes, kuis, olahraga, permainan, kompetisi dan berbagai bentuk kegiatan lainnya, yang menjanjikan hadiah yang diundi diantara peserta pengirim SMS baik dalam bentuk materi, paket wisata dan lain sebagainya.
3. Hadiah dari SMS yang diharamkan adalah berasal dari hasil peserta pengirim SMS yang bertujuan mencari hadiah yang pada umumnya menggunakan harga premium yang melebihi biaya normal dari jasa yang diterima.
4. Hukum haram SMS hadiah ini berlaku secara umum bagi pihak yang terlibat baik bisnis penyelenggara acara, *provider* telekomunikasi, peserta pengirim, maupun pihak pendukung lainnya.<sup>94</sup>

<sup>94</sup>Majelis Ulama Indonesia, *Himpunan Majelis Fatwa Ulama Indonesia Sejak 1975*, (Jakarta: Erlangga, 2011) h.847-848.

Setelah menjelaskan alasan diharamkannya berjudi, selanjutnya Allah menguatkan pengharaman itu **فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ**, perintah supaya menghentikan perbuatan keji ini diungkapkan dengan uslub istifham (gaya bahasa bertanya). Gaya bahasa ini sangat fasih. Seolah-olah dikatakan, “sungguh telah dibacakan kepada kalian apa-apa yang terkandung pada keduanya berupa berbagai hal yang memalingkan dan menghalang-halangi. Apakah dengan demikian kalian tidak akan menghentikan perbuatan kalian? Atau, kalian akan tetap melakukannya, seolah kalian belum diperingatkan dan dilarang.”

Allah telah menguatkan pengharaman judi dengan berbagai penguatan:

- a. Allah telah menjadikannya termasuk perbuatan syetan, karena berjudi telah melahirkan berbagai tindak kejahatan, kezaliman, dan kemurkaan Allah.
- b. Allah telah menjadikan penjaualan berjudi sebagai jalan memperoleh keberuntungan dan keselamatan.
- c. Allah telah menjadikan judi sebagai penyebab lahirnya permusuhan dan kebencian, hal yang merupakan kerusakan duniawi terburuk dan banyak melahirkan maksiat di dalam harta, kehormatan dan jiwa.
- d. Berjudi telah dijadikan sebagai penghalang dari mengingat Allah dan melaksanakan sholat yang merupakan ruh, tiang dan perbekalan agama

Berhati-hatilah terhadap apa yang menimpa kalian jika kalian melanggar perintah Allah dan rasulnya, yaitu berupa cobaan di dunia dan azab di akhirat. Sebab Allah tidak pernah mengharamkan kepada kalian, kecuali apa yang mengandung bahaya terhadap kalian di dunia dan di akhirat, sebagaimana firman Allah ta'ala:

....فَلْيَحْذَرِ الَّذِينَ يُخَالِفُونَ عَنْ أَمْرِهِ أَنْ تُصِيبَهُمْ فِتْنَةٌ أَوْ يُصِيبَهُمْ عَذَابٌ أَلِيمٌ

*“.....maka hendaklah orang-orang yang menyalahi perintah-Nya takut akan ditimpa cobaan atau ditimpa azab yang pedih.” (An-Nur [24]:63)*

Jika kalian berpaling dari mengikuti perintah Allah dan Rasulnya, maka sesungguhnya hujjah pasti ditegakkan atas kalian, sedangkan Rasul telah bebas dari tugas menyampaikan, memberikan peringatan.

Sesudah itu, siksaan akan menimpa orang yang menyalahi perintah dan perkara di serahkan kepada Allah ta’ala, sebagaimana firman Nya:

... فَإِنَّمَا عَلَيْكَ الْبَلْغُ وَعَلَيْنَا الْحِسَابُ

*“....sesungguhnya tugasmu hanya menyampaikan saja, sedang Kami-lah yang menghisab amalan mereka.” (Ar-Rad [13]:40).<sup>95</sup>*

---

<sup>95</sup> Ahmad Musthafa al Maraghi, *Tafsir Al-Maraghi*, (Semarang: Toha Putra, 1987), h. 36-41.

## BAB IV

### ANALISA KRITIS TERHADAP PERJUDIAN DITINJAU DARI KONSEP ALQURAN

Allah berfirman dalam surah Al-Baqarah 219:

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنْفَعٌ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ

مِنْ نَفْعِهِمَا ۚ وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْغَفْوُ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ الْآيَاتِ

لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ﴿٢١٩﴾

*"mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: "Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya". dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah: " yang lebih dari keperluan." Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir,"*

Ayat diatas merupakan ayat yang pertama kali diturunkan berkaitan tentang judi. Pada ayat diatas dikatakan bahwa pada judi terdapat dosa besar dan juga terdapat manfaat padanya.

#### A. Manfaat Dari Perjudian

Adapun manfaat dari permainan judi adalah:

1. Membantu kaum fakir miskin.

Menurut satu pendapat manfaat judi adalah memberikan kelapangan kepada orang-orang yang membutuhkan. Sebab orang yang memenangkan perjudian itu tidak memakan daging unta itu, akan tetapi membagikannya kepada orang-orang yang membutuhkannya.<sup>96</sup>

---

<sup>96</sup> tafsir al qurtubi., h. 127

2. Membuat pemenangnya merasa gembira.

Seseorang yang bermain judi yang apabila si pejudi tersebut memenangkan permainan. Dia akan merasakan kegembiraan yang sangat. Dan menimbulkan hasrat untuk bermain terus menerus untuk memperoleh kemenangan-kemenangan yang lebih besar dari pada kemenangan awal.

3. Membuat pemenangnya menjadi kaya tanpa harus bersusah payah.

yaitu sesuatu yang diperoleh seseorang dalam perjudian tanpa harus bersusah payah dan menguras keringat. Seperti dalam permainan *azlam*, mereka membeli unta dan mereka pun mengundi jatah mereka. Barang siapa yang undiannya keluar, mereka dapat mengambil daging yang menjadi jatahnya tanpa harus memberikan bayaran apapun. Sedangkan orang yang tidak mendapatkan undian, mereka harus membayar unta tersebut, padahal mereka tidak mendapatkan daging.

4. Pembangunan fasilitas.

pada permainan yang dikenal dengan nama undian, telah dimanfaatkan hasilnya untuk membangun perkampungan, rumah sakit, sekolah, jalan raya, dan lain sebagainya yang merupakan amal kebajikan.

## B. Dampak Dari Berjudi

Setelah memerintahkan supaya menjauhi dari berjudi, selanjutnya Allah menjelaskan bahwa pada judi terdapat dua kerusakan: yang bersifat duniawi dan yang bersifat agamis keduanya diisyaratkan dengan firman-Nya berikut ini:

إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقَعَ بَيْنَكُمْ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ

اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ ۖ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ ﴿١١٠﴾

*“Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; Maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu).”*

### **1. Kerusakan Yang Bersifat Agamis:**

- a. Menghambat pejudi dari pada mengingat Allah dan lalai mengerjakan sholat.

Kerusakan agamis dari berjudi, yaitu, menghalangi orang dari mengingat Allah dan melaksanakan shalat. Hal itu disebabkan setiap kesempatan berjudi dapat menghalangi dan memalingkan si penjudi dari mengingat Allah yang merupakan ruh agama, dan dari melaksanakan sholat yang merupakan tiang agama. Ketika seseorang berjudi, seluruh kekuatan akalnya dicurahkan kepada main, yang diharapkan akan membawa keuntungan, dan dikhawatirkan akan membawa kerugian. Sebab itu, dia tidak akan bisa mencurahkan perhatiannya kepada mengingat Allah, tidak pula dia akan bisa mengingat waktu-waktu shalat dan kewajiban memeliharanya.

Kemudian dengan sibuk berjudi dia memalingkan kalian dari mengingat Allah, yang karenanya kalian takkan memperoleh kebaikan didunia dan akhirat, dan memalingkan kalian dari melaksanakan shalat yang telah diwajibkan Allah atas kalian sebagai pensuci jiwa dan pembersih hati. Disamping itu, apabila si penjudi ingat akan shalat, lalu meninggalkan main karena hendak melaksanakannya, maka dia tidak akan melaksanakannya dengan khusu', walau sedikitpun, kecuali hanya gerakan-gerakannya saja.

- b. Berkurangnya iman seseorang sehingga mendorong seseorang untuk mudah melakukan tindakan-tindakan kejahatan.

## 2. Kerusakan Yang Bersifat Duniawi:

- a. Menimbulkan permusuhan diantara pemain judi.

Sesungguhnya dengan kalian bermain judi, setan menghendaki agar kalian saling memusuhi dan membenci ketika berjudi. Sehingga, dengan demikian setan dapat memecah belah kalian setelah Allah menyatukan kalian dengan iman dan persaudaraan Islam. Biasanya yang kalah memusuhi orang-orang yang menang dan bergembira diatas kedudukan orang lain, orang-orang yang mencemooh, dan yang kehilangan haknya, seperti yang berhutang atau yang tidak berhutang. Sebab orang yang kalah untuk pertama kali akan merasa terpancing untuk mencoba melakukannya kembali dengan harapan bisa menang pada kesempatan-kesempatan yang lain. Kadang-kadang, kemenangan itu tidak pernah diperoleh hingga hartanya tidak tersisa sama sekali. Tak pelak, setelah itu dia akan menjadi orang yang faskir miskin, kemudian menjadi musuh berat bagi mereka yang telah menang atasnya

- b. Merusak rumah tangga.

Akibat ingin memenuhi nafsu dirinya untuk bermain judi. Harta yang ada padanya akan dipertaruhkan seluruhnya, sehingga dia melupakan kewajibannya untuk memenuhi kebutuhan istri dan anaknya. Bagi seorang pejudi kronis terkadang dia dapat mempertaruhkan anak dan istrinya sebagai bahan taruhan.

- c. Kemiskinan

Seseorang yang bermain judi dapat mengakibatkan hartanya habis, dikarenakan terlalu keasyikan bermain, sehingga ia melupakan bahwasanya hartanya telah habis untuk bermain judi, dan ia pun menjadi miskin.

- d. Terlantarnya pekerjaan akibat asyik bermain judi.
- e. Pikiran dan energi tercurahkan hanya kepada permainan judi.

- f. Badan menjadi lesu akibat permainan judi yang tidak mengenal waktu siang dan malam.
- g. Mendorong seseorang untuk melakukan tindakan kriminal seperti mencuri, mencopet, merampok, menipu dikarenakan tidak memiliki modal untuk memuaskan nafsu berjudinya.
- h. Uang yang didapat di meja judi dengan begitu mudah dibelanjakan dan digunakan untuk yang tidak bermanfaat bahkan kadang digunakan untuk hal yang membahayakan. Dengan demikian orang yang menang tidak dapat merasakan manfaat uang judi, sedang yang kalah sudah tentu merugi.
- i. Perjudian meletakkan manusia pada kondisi berkhayal  
Perilaku ini mendorong pelakunya malas berusaha tetapi sangat berharap pada sesuatu yang dijanjikan.

### **C. Cara Dan Upaya Memberantas Perjudian**

Cara-cara yang dapat dilakukan untuk mengendalikan perjudian ini antara lain adalah:

1. Pendekatan agama.  
Peran agama sangatlah besar dalam pengendalian perjudian. Setiap yang memiliki agama, pastilah dia takut akan melakukan kegiatan-kegiatan yang melanggar aturan yang berlaku, karena apabila perbuatan itu dikerjakannya, dia akan mendapatkan sanksi di dunia dan sanksi di akhirat kelak.
2. Pendidikan.  
Melalui pendidikan seseorang akan mengerti akan nilai-nilai norma, dan aturan yang berlaku. Pendidikan tersebut akan menuntun dan mendidik seseorang kepada jalan yang benar. Pendidikan tersebut bisa saja dilakukan dari mulai pendidikan keluarga, masyarakat dan sekolah.
3. Teguran



Orang yang melanggar perbuatan perbuatan yang menyalahi norma-norma yang berlaku sebaiknya diberi teguran dan juga nasehat kepada pelanggar norma untuk tidak melakukannya kembali

4. Penolakan.

Ada baiknya seseorang yang melanggar norma diberikan cemoohan dan juga ejekan, sehingga ia malu untuk melakukan kegiatan tersebut kembali.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Kata judi dalam bahasa Indonesia memiliki arti “permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu).

Menurut istilah *maysir* adalah kegiatan atau permainan yang mengandung unsure taruhan, serta segala permainan yang melalikan diri dari mengingat Allah dan mengerjakan shalat.

Dalam Alquran, kata *maysir* disebutkan sebanyak tiga kali, yaitu dalam surah Al-Baqarah(2) ayat 219, surah Al-Maidah(5) ayat 90 dan 91.

Terdapat perbedaan pendapat mengenai sebab turunnya ayat tersebut yakni:

1. Ayat ini turun karena doa Umar tentang *khamar*.
2. Peristiwa yang menimpa Sa’ad dengan orang Anshor ketika mereka berdua sedang mabuk.
3. Timbulnya kebencian diantara dua kabilah Ansor lantaran karena meminum *khamar*.
4. Musibah yang terjadi terhadap salah seorang diantara mereka ketika hartanya hilang lantaran judi.

Dari keempat asbabun nuzul ayat di atas, tidak dapat diketahui secara pasti dalil mana yang paling kuat. Naumun bisa dikatakan bahwa salah satu diantaranya adalah pendapat yang paling kuat. Hanya saja harus dicatat, apapun sebabnya, perintah dalam ayat tersebut wajib atas seluruh *mukallaf*, walaupun mereka tidak mengetahui sebab turunnya ayat ini.

Jelasnya *khamar*, judi, menyembelih untuk berhala, dan mengadu nasib dengan anak panah, merupakan perbuatan keji dan termasuk amalan syetan, sehingga wajib hukumnya bagi semua *mukallaf* yang mendapatkan ayat ini untuk

meninggalkan semua perkara tersebut, sebagaimana Allah SWT menegaskan dalam firmanNya:

فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

*“Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan.”*

Sebab terjadinya perjudian antara lain adalah: ingin mendapatkan uang dalam jumlah yang banyak dalam waktu yang singkat, kemiskinan, iseng-iseng karena tidak memiliki kesibukan.

Permainan judi sudah dikenal di seluruh dunia sejak beratus bahkan beribu-ribu tahun yang lalu. Dan seiring berjalannya waktu permainan judi pun telah berkembang menjadi bermacam-macam jenis permainan. Adapun jenis-jenis permainan judi diantaranya: Kasino, Lotere buntut Lotto dan Nalo, Porkas, Tekpo, Obei, Nger, Obat, Dadu kopyok, Dadu gledug/dadu bleng, Glebag, Dokding, Kletekan, Silitan atau pantatan, Batu terasi, Judi *Online*.

Bangsa Arab mengenal beberapa jenis permainan judi yang diantaranya ialah: dadu, catur, azlam, menjual daging, SMS berhadiah

Perjudian sendiri diatur dalam Undang-undang Negara Republik Indonesia, yakni diatur dalam Kitab Undang-undang Hukum Pidana, yang terdiri dari dua pasal, yaitu pasal 303 dan pasal 542.

Pada pasal 303 KUHP yakni: Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah

Pada pasal 542 atau pasal 303 bis KUHP yakni: Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah.

Dampak negatif dari tindakan perjudian yaitu:

1. Kerusakan yang bersifat agamis:
  - a. Menghambat pejudi dari pada mengingat allah dan lalai mengerjakan sholat.

- b. Berkurangnya iman seseorang sehingga mendorong seseorang untuk mudah melakukan tindakan-tindakan kejahatan.
2. Kerusakan yang bersifat duniawi:
- a. Menimbulkan permusuhan diantara pemain judi.
  - b. Merusak rumah tangga..
  - c. Terlantarnya pekerjaan akibat asyik bermain judi.
  - d. Pikiran dan energi tercurahkan hanya kepada permainan judi.
  - e. Badan menjadi lesu akibat permainan judi yang tidak mengenal waktu siang dan malam.
  - f. Mendorong seseorang untuk melakukan tindakan kriminal seperti mencuri, mencopet, merampok, menipu dikarenakan tidak memiliki modal untuk memuaskan nafsu berjudinya.
  - g. Uang yang didapat di meja judi dengan begitu mudah dibelanjakan dan digunakan untuk yang tidak bermanfaat bahkan kadang digunakan untuk hal yang membahayakan. Dengan demikian orang yang menang tidak dapat merasakan manfaat uang judi, sedang yang kalah sudah tentu merugi.
  - h. Perjudian meletakkan manusia pada kondisi berkhayal
3. Adapun manfaat dari permainan judi adalah:
- a. Membantu kaum fakir miskin.
  - b. Membuat pemenangnya merasa gembira.
  - c. Membuat pemenangnya menjadi kaya tanpa susah payah.
  - d. Pembangunan fasilitas-fasilitas yang bermanfaat.

Perjudian sangatlah sulit untuk diberantas, oleh karena itu perlulah kiranya diadakan perencanaan yang strategis antar komponen, baik instansi pemerintah, aparat penegak hukum, dan tokoh-tokoh masyarakat untuk memberantas judi dengan berbagai tindakan. Tindakan yang dilakukan harus menyentuh akar

masalah, dengan melakukan kajian yang komprehensif akan memberikan gambaran dari persoalan dan bagaimana cara mencegahnya.

Ada banyak cara yang ditempuh untuk mengendalikan perilaku berjudi tersebut. Namun langkah yang kecil tetapi dapat memberikan kontribusi yang sangat besar adalah memberikan edukasi dan pemahaman dari orang tua kepada anak dan didukung dengan pemahaman agama yang baik. Yang akan menjadi imunitas untuk menangkal penyakit judi.

## **B. Saran**

1. Penelitian yang penulis lakukan adalah penelitian tentang ayat-ayat judi dalam Alquran. Dalam meneliti ini, sangat sering terjadi bahwa seorang peneliti tidak dapat melepaskan diri dari pengetahuan yang dimiliki, baik itu perasaan dan pemahaman terkait dengan ayat yang ditelitinya. Maka dari itu, seorang peneliti harus berusaha sekuat mungkin untuk dapat melepaskan diri dari konsepsi awal dalam dirinya mengenai perasaan dan pengetahuan yang dimilikinya tersebut. Sebab, jika tidak, maka penelitian yang dilakukannya tidak akan dapat terbatas dari unsur subyektifitas yang tentunya akan sangat mengurangi nilai keabsahan dari hasil penelitian yang dilakukan.
2. Kemudian hal yang sangat perlu dikemukakan adalah, karena dirasakan penulisan skripsi ini masih terdapat berbagai kekurangan, maka diharapkan adanya penelitian lebih lanjut dengan harapan dapat mengembangkan wacana pemikiran yang lebih mencerdaskan bagi para pengkaji Alquran.
3. Untuk umat muslim khususnya mahasiswa Ilmu Alquran dan Tafsir Fakultas Ushuluddin UIN Sumatera Utara agar lebih memperdalam dan menggali ilmu-ilmu keislaman terutama mengenai judi yang ada dalam Alquran sehingga Alquran dapat dijadikan sebagai dalil-dalil dan petunjuk yang relevan tentang permainan yang dilarang dalam Islam untuk kemudian dapat disampaikan (diajarkan) kepada masyarakat tentang bagaimana permainan-permainan dalam Alquran yang baik dan benar.

4. Apabila ada suatu kesalahan dalam penulisan ini, diharapkan untuk kita sama-sama menelaah kembali dengan tujuan menambah keimanan dan ketakwaan kita kepada Allah.

### Daftar Pustaka

- Abbas, Siradjuddin. *40 Masalah Agama*. Jakarta: Pustaka Tarbiyah. 1981.
- Al Maraghi, Ahmad Musthafa. *Tafsir Al-Maraghi*. Terj. Bahrn Abu Bakar. Semarang: Toha Putra. 1987. Juz VII.
- Al Munawar, Said Agil Husin. *Membangun Metodologi Ushul Fiqh*. Jakarta: Ciputat Press. 2004.
- Al-Qattan, Manna Khalid. *studi ilmu-ilmu Quraan*. Jakarta :Mitra Kerjaya Indonesia. 2011.
- Al Qurtubi. *Tafsir Al Qurtubi*. Terj. Fathurrahman. Cet. 1. Jakarta: Pustaka Azzam. 2008. Jilid 3
- Augustin, Yessi. *Pandawa Bermain Judi*. Jakarta: Dapertemen Pendidikan Dan Kebudayaan Proyek Penertiban Buku Bacaan Dan Sastra Indonesia Dan Daerah. 1979.
- Az-Zuhaili, Wahbah, *Ensiklopedia Akhlak Muslim*. Jakarta: Mizan Publika. 2004.
- Bakker, Anton dan Zubair, Achmad Haris. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Kanisius. 1992.
- Cristine, dan Kansel. *Latihan Ujian Hukum Pidana*. Jakarta: Sinar Grafika. 2013.
- Dahlan, Abdul Aziz. *Ensiklopedi Hukum Islam*. Jakarta: PT Ikhtiar Baru van Hoeve. 1996
- Djaja, Ermansjah. *KUHP Khusus Kompilasi Ketentuan Pidana dalam UU Pidana Khusus*. Jakarta: Sinar Grafika. 2009.
- Hadi, Sutrisno. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset. 1997.

Ibrahim, Muhammad Bin. *Ensiklopedi Manajemen Hati*. Jakarta: Darus Sunnah Press. 2014.

Kartono, Kartini. *Patologi Sosial*. Jakarta: Rajawali Pers. 2013.

Krippendorff, Klaus. *Analisis Isi Pengantar Teori dan Metodologi*. Jakarta: Rajawali Press. 1991.

*KUHP dan KUHP*, Restu Agung, Jakarta 2007

Majelis Ulama Indonesia. *Himpunan Majelis Fatwa Ulama Indonesia Sejak 1975*. Jakarta: Erlangga. 2011.

Muhammad, Abu Ja'far. *Tafsir Ath-Thobari*. Terj. Ahsan Askan. Cet. 1. Jakarta: Pustaka Azzam. 2008. Jilid 3.

Nasional, Dapertemen Pendidikan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. 2007.

Prodjodikoro, Wirjono. *Tindak-tindak Pidana Tertentu di Indonesia*. Jakarta: Eresco. 1974.

Sabiq, Sayyid. *Fikih Sunnah*. Bandung: PT Alma'rif. 1987.

Sya'rawi, Muhammad Mutawally. *Tafssir sa'rawi*. Terj. Tim Safir al-Azhar. Cet. 1. Medan: Duta Azhar. 2006. Jilid 4.

<https://plus.google.com/113433339776683516327/posts/hWoqg76giF5>

<https://purplenitadyah.wordpress.com/2012/05/05/patologi-sosial-perjudian-2/>

<http://www.suaramerdeka.com/harian/0401/19/nas4.htm>

<http://vanthehen.blogspot.co.id/2016/10/pengertian-judi-online-dan-peraturanya.html>



## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENGANALISIS**

### **I.IDENTITAS PRIBADI**

- |                           |   |
|---------------------------|---|
| 7. Nama                   | : Muhammad Ali Imran Harahap                  |
| 8. NIM                    | : 43 11 4 020                                 |
| 9. Prodi                  | : Ilmu Alquran dan Tafsir                     |
| 10. Tempat/ Tanggal Lahir | : Desa Perdamean, 03 Maret 1989               |
| 11. Pekerjaan             | : Mahasiswa Fakultas Ushuluddin UIN-SU        |
| 12. Alamat                | : Dusun IV Desa Perdamean kec. Tanjung Morawa |

### **II. JENJANG PENDIDIKAN**

- |                                   |             |
|-----------------------------------|-------------|
| 5. SDN 101891 TANJUNG MORAWA      | : 1995-2001 |
| 6. MTsN LUBUK PAKAM               | : 2001-2004 |
| 7. SMKN NEGERI 1 LUBUK PAKAM      | : 2004-2007 |
| 8. UNIVERSITAS AGAMA ISLAM NEGERI | : 2011-2017 |